

## BAB II

### CITRA MILITER AMERIKA SERIKAT DI DALAM KONTEN-KONTEN

#### *GAME CONFLICT: VIETNAM*

Bab ini akan menjelaskan definisi umum dari *Military-themed Video Game* (MVG) yaitu salah satu *game* bergenre perang yang hampir seluruh jalan ceritanya merupakan realita perang atau operasi militer dari Amerika Serikat meskipun ada beberapa *game* yang mengambil jalan cerita yang tidak sesuai dengan fakta. MVG yang akan dibahas di dalam bab ini adalah *Conflict: Vietnam* yang mengambil latar Perang Vietnam. Perlu diketahui terlebih dahulu bahwa fakta dari Perang Vietnam merupakan perang dimana pasukan Amerika Serikat yang pada saat itu menguasai Vietnam Selatan berhasil dikalahkan oleh tentara Vietnam dan pasukan Vietcong (komunis). Akan tetapi, di dalam *game* tersebut Amerika Serikat berhasil merubah fakta bahwa yang berhasil merebut kemenangan adalah militer Amerika Serikat dan bahkan mereka mampu membunuh seluruh pasukan Vietcong di akhir *game* tersebut. Bab ini akan menjelaskan beberapa konten senjata-senjata militer yang dipergunakan oleh Amerika Serikat dan tentara Vietnam/Vietcong. Selain itu, terdapat sedikit pengetahuan umum tentang taktik-taktik yang digunakan oleh tentara Vietnam/Vietcong guna menjebak tentara Amerika Serikat pada saat perang gerilya. Sebelum memasuki konten analisis dari keseluruhan *game* tersebut, penulis juga akan mengidentifikasi karakteristik-karakteristik militer Amerika Serikat sehingga dapat dikatakan militer yang *superpower*. Seluruh karakteristik tersebut nantinya akan

menjadi acuan dalam menganalisis konten melalui keseluruhan *stage*. Penulis juga menjabarkan serta menjelaskan 3 dari 5 cabang militer Amerika Serikat yaitu *U.S Army*, *U.S Navy*, dan *U.S Air Force*. Alasan penulis hanya mengambil 3 cabang tersebut dikarenakan *game Conflict: Vietnam* hanya memperlihatkan subjektivitas mereka. Tidak terlepas dari konteks ini, penulis juga memberikan sedikit informasi tentang beberapa jabatan, pekerjaan umum, serta keahlian khusus bagi para prajurit di setiap cabang militer.

Setelah itu, pada sub-bab selanjutnya penulis akan menganalisa seluruh konten-konten yang terdapat di dalam *game* dengan cara menyesuaikan karakteristik-karakteristik yang telah diidentifikasi oleh penulis pada sub-bab sebelumnya. Proses yang akan digunakan oleh penulis yaitu dengan cara *screenshot* beberapa *scene* di dalam *stage* yang dianggap menggambarkan keseluruhan sifat militer Amerika Serikat yang *superpower* di dalam Perang Vietnam versi *game*. Penulis juga akan menyisipkan informasi tambahan terkait unsur-unsur yang terdapat di dalam perang Vietnam secara umum.

## **2.1 Military-themed Video Game (MVG) *Conflict: Vietnam***

Dalam perkembangan zaman, *video game* merupakan salah satu sarana hiburan yang dapat membuat para *player* seakan-akan mendapatkan seluruh pengalaman yang terdapat di dalam konten-konten *game* tersebut. Teknologi mutakhir yang telah diciptakan oleh berbagai macam *developer game* seperti *ubisoft*, *tencent game*, *ea sports*, *pivotal game* dan lain-lainnya membuat grafis *video game*

menjadi seperti kenyataan dengan realitanya. Teknologi tersebut bernama *high definition* atau HD<sup>47</sup>. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, *video game* bertema perang merupakan salah satu cara Amerika Serikat memperkenalkan militernya ke seluruh dunia karena berbagai industri-industri *video game* tersebut sebagian besar diproduksi oleh Amerika Serikat. *Video game* bergenre perang dan militer tersebut disebut juga sebagai “*Military-themed Video Games*”<sup>48</sup>

Ada keterkaitan yang kuat antara industri MVG dengan militer Amerika Serikat. Departemen Pertahanan Amerika Serikat selaku representasi dari pemerintah mencoba untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya dari hasil penjualan MVG di seluruh dunia, selain itu mereka juga mencoba untuk meningkatkan citra serta menanamkan pemikiran bahwa militer Amerika Serikat sesuai dengan konten yang terdapat di dalam MVG tersebut.<sup>49</sup> Seorang *player* yang memainkan MVG seolah-olah akan berubah menjadi seorang tentara dan bertugas untuk menjadi seorang pahlawan serta memberantas seluruh musuh. Di dalam MVG tersebut juga terdapat beberapa konten yang sesuai dengan alat-alat militer yang dipergunakan ketika perang berlangsung seperti alutsista tank, kapal selam, pesawat tempur dan bahkan *bunker-bunker* untuk pertahanan militer pun disediakan di dalam MVG. Konten-konten yang terdapat di dalam MVG tersebut menginginkan *player* untuk

---

<sup>47</sup>Dalam dunia teknologi, resolusi dalam sebuah *game* terbagi atas 3 bagian, yaitu *HD*, *Full HD*, dan *Ultra HD* yang dimana semakin tinggi resolusinya maka semakin bagus grafis *video game* tersebut

<sup>48</sup>David A. Clearwater, 2006, *The U.S. Military Video Games and the Genre of the Military-Themed Shooter*, tesis, Department of Art History and Communications Studies, Montreal, McGill University, hal. 103

<sup>49</sup>Johannes Breuer, 2011, *In the army now-Narrative elements and realism in military first-person shooters*, Institute of Communication Studies Stuttgart, University of Hohenheim, hal. 2

mengikuti beberapa aspek-aspek layaknya militer dalam realitanya seperti berjalan, menunduk, merayap, berlari hingga ketik terjadinya baku tembak bahkan apabila seorang *player* memasuki keadaan kritis semuanya terkemas rapi di dalam konten-konten MVG. Selain itu, senjata-senjata yang dipergunakan di dalam MVG juga merupakan senjata berlisensi resmi dari militer Amerika Serikat sehingga membuat seorang *player* seakan-akan menjadi tentara yang terlatih dan siap untuk terjun ke medan perang.<sup>50</sup>

Terkait dengan penelitian ini, penulis ingin menghubungkan studi kasus yang dimana salah satu MVG berjudul *Conflict: Vietnam* merupakan salah satu *video game* yang mempunyai berbagai konten yang memuat berbagai aspek-aspek tertentu di dalam bidang kemiliteran. Seorang *player* yang memainkan *game* ini, akan memainkan salah satu dari empat prajurit Amerika Serikat dan mempunyai peran penting dalam melawan tentara Vietnam/Vietcong di Vietnam. Representasi *game* ini merupakan visualisasi dari jalannya Perang Vietnam karena seluruh konten-konten tersebut berisi tentang jalannya Perang Vietnam. Apabila kita melihat fakta di lapangan, Amerika Serikat mengalami kekalahan terbesarnya dan mengalami kerugian yang cukup banyak ketika Perang Vietnam terjadi. Akan tetapi, seluruh konten yang terdapat di dalam *game* tersebut seolah-olah merubah pola pikir *player* karena militer Amerika Serikat justru memenangkan perang tersebut. MVG *Conflict: Vietnam* juga mempunyai beberapa konten yang berisi tentang keseluruhan militer Amerika Serikat yang bersifat subjektif dan menjadikan tentara Vietnam yang

---

<sup>50</sup> Azhari Setiawan, *Op., Cit.* hal. 1057-1058

dibantu oleh pasukan Vietcong terlihat seperti para bandit yang perlu dibunuh dan dihancurkan.

### 2.1.1 Latar belakang *game Conflict: Vietnam*

MVG *Conflict: Vietnam* merupakan salah satu dari sekian banyak industri *game* perang yang telah diproduksi di Amerika Serikat. *Game* ini dirilis pada tanggal 3 september 2004 dan merupakan MVG seri ke-3 dari Pivotal Games.<sup>51</sup> Pivotal Games sendiri merupakan *developer video game* yang terkenal dengan seri-seri MVG nya antara lain yaitu *Conflict: Desert Storm* (2002), *The Great Escape* (2003), *Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad* (2003), *Conflict: Global Terror* (2005), dan *Conflict: Denied Ops* (2008). Seluruh MVG tersebut berhasil memberikan keuntungan yang cukup baik bagi Amerika Serikat dalam segi perekonomian berkat penjualannya di seluruh dunia. Di samping itu, *publisher* yang bertugas memasarkan *video game* tersebut adalah *Square Enix Limited* yang berasal dari Jepang dan *Global Star Software* yang juga berasal dari Amerika Serikat.<sup>52</sup> *Game Conflict: Vietnam* dapat dimainkan oleh semua umur yang artinya tidak ada batasan umur untuk dapat memainkan *game* yang terkenal dengan seluruh kronologis dari jalannya Perang Vietnam. *Game* ini juga tersedia untuk berbagai *platform* pada saat itu seperti *Playstation 2*, *Xbox* generasi pertama, dan bahkan juga tersedia untuk *Microsoft Windows* (PC).

---

<sup>51</sup>Brad Shoemaker, 2004, *Conflict: Vietnam Character Bios*, diakses dalam <https://www.gamespot.com/articles/conflict-vietnam-character-bios/1100-6101876/> (07/09/2018. 20.53 WIB)

<sup>52</sup>*Ibid*

Jika kita mengulas lebih dalam lagi latar belakang atau sinopsis dari MVG berjudul *Conflict: Vietnam* ini maka nantinya akan terdapat beberapa aspek-aspek mendasar tentang bagaimana jalannya Perang Vietnam dan bukti bahwa subjektifitas militer Amerika Serikat dapat dilihat dari sebuah sinopsis sebelum memasuki konten analisis dari seluruh *stage*. Plot cerita dari *Conflict: Vietnam* ini sebagian besar mengambil dari realita ketika awal mula serangan tet atau *tet offensive*<sup>53</sup>. Amerika Serikat mengirimkan empat orang prajurit infanteri yang merupakan anggota *US 101<sup>st</sup> Airborne Soldier* yang diperintahkan untuk menyelesaikan beberapa misi di Vietnam dan misi utama dari *game* ini adalah bertemu dengan beberapa rekan-rekan militer yang lain dengan syarat menguasai seluruh daratan Vietnam yang pada saat itu Vietnam Utara dikuasai oleh pasukan Vietcong. Latar yang dipergunakan di dalam *game* ini selebihnya merupakan latar hutan yang sebagaimana letak geografis di Vietnam pada saat itu lebih di dominasi hutan lindung. Selain itu, beberapa misi juga mengambil latar rawa-rawa, sungai, parit, hingga perkotaan. Beberapa strategi yang dipergunakan oleh pasukan Vietnam seperti membuat jalan-jalan tikus untuk menculik militer Amerika Serikat ketika perang berlangsung juga terdapat di dalam *game* ini. Tetapi uniknya, subjektifitas militer Amerika Serikat yang divisualisasikan melalui empat orang prajurit muda tersebut diperlihatkan secara detail dengan cara

---

<sup>53</sup>*Tet Offensive* atau Serangan Tet merupakan puncak dari kekalahan militer Amerika Serikat dalam melawan pasukan militer Vietnam Utara dan pasukan Vietcong yang dimana pada saat itu pada tanggal 31 Januari 1968 sebanyak 85.000 pasukan Vietnam Utara dikerahkan untuk melawan pasukan Vietnam Selatan atau militer AS, *Tet Offensive Vietnam War 1968*, 2018. diakses dalam <https://www.britannica.com/topic/Tet-Offensive> (07/09/2018. 22.31 WIB)

menguasai bahkan memberantas pasukan Vietnam di dalam jebakan yang telah mereka pasang.<sup>54</sup>

Beberapa senjata yang dipergunakan di dalam *MVG Conflict: Vietnam* ini juga merupakan senjata-senjata berlisensi resmi dari militer Amerika Serikat seperti beberapa pistol yang dipergunakan ketika Perang Dunia II yaitu M1911A1, Tokarev TT-33, *Smith & Wesson Model 10-5*. Adapun beberapa senjata *submachine* seperti MAT-49, PPSH-41, Sterling-Patchett L34A1 Mark V. *Assault Rifle* yang cukup terkenal hingga saat ini yaitu M16 A1, CAR-15, SKS, Norinco *Type 56*, AK-47, Mosin Nagant 91/30. Beberapa *Sniper Rifle* seperti SVD Dragunov, XM21 SWS, M40A1, dan yang terakhir adalah senjata mesin seperti M60 dan RPD juga turut hadir dalam melengkapi isi konten dari *game* ini.<sup>55</sup> Beberapa konten-konten umum seperti alutsista, senjata lempar, hingga beberapa konten umum lainnya akan diperjelas di sub bab selanjutnya dari penelitian ini.

### **2.1.2 Konten-konten umum yang berkaitan dengan realita Perang Vietnam dan *MVG Conflict: Vietnam***

Dalam sub-bab sebelumnya, penulis sudah menjelaskan beberapa konten terkait dengan jalannya Perang Vietnam divisualisasikan di dalam *MVG Conflict: Vietnam*. Hasilnya terdapat beberapa konten yang membuktikan subjektifitas militer Amerika Serikat di dalam *game* tersebut. di dalam sub-bab sebelumnya, penulis memaparkan seluruh senjata yang terdapat di dalam *game* tersebut dan menjadi senjata utama

---

<sup>54</sup> *Conflict: Vietnam*, 2004, diakses dalam <https://www.giantbomb.com/conflict-vietnam/3030-12815/> (07/09/2018. 22.42 WIB)

<sup>55</sup> *Ibid*

militer Amerika Serikat dalam membunuh para bandit yang direpresentasikan sebagai tentara Vietnam dan tentara Vietcong. Senjata-senjata yang telah dipaparkan penulis diatas merupakan senjata berlisensi resmi dari militer Amerika Serikat dan bukan sekedar senjata buatan *developer game* tersebut.

Sub-bab ini akan memberikan penjelasan lebih detail terhadap seluruh isi konten yang terdapat di dalam *game Conflict:Vietnam*. Di dalam tabel 1.2 dibawah ini, penulis ingin memaparkan seluruh peralatan dan perlengkapan perang yang dipergunakan oleh militer Amerika Serikat di dalam *game* serta beberapa penjelasan singkat terkait senjata tersebut.<sup>56</sup>

**Tabel 2.1 Konten-konten umum MVG *Conflict: Vietnam***

<i>Handgun</i> (Pistol)	Colt M1911A1	yang dapat dimainkan oleh player (7 peluru 45ACP)
	Tokarev TT-33	buatan Soviet dan digunakan oleh musuh (8 peluru 7.62x25mm)
	Makarov PM	buatan Soviet dan digunakan oleh musuh (6 peluru 9x18mm)
	Smith&Wesson Model 10-5	yang hanya ditemukan di beberapa <i>stage</i> (1 <sup>st</sup> Air Cav, Russian Roulette, The

<sup>56</sup>*Conflict: Vietnam Weapon Overview*, 2004, diakses dalam <https://www.gamespot.com/articles/conflict-vietnam-weapon-overview/1100-6107169/> (11/09/2018. 00.23 WIB)



		Citadel)
<i>Machine Guns</i> (Senapan Mesin Ringan)	M3A1 "Grease Guns"	Alat utama militer AS yang dapat dimainkan oleh <i>player</i> (30 peluru 45ACP)
	MAT-49	Alat utama militer AS yang dapat dimainkan oleh <i>player</i> (32 peluru 9x19mm)
	PPSh-41	Alat buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh (71 peluru 7.62x25mm)
	Thompson Submachine Gun-L34A1 Mark V	Alat yang dipergunakan oleh sekutu (34 peluru 9x19mm)
<i>Shotguns</i>	Remington 870	Alat utama militer AS yang dapat dimainkan oleh <i>player</i> (7 peluru 12gauge)
<i>Assault Rifles</i> (Senapan Serbu)	M16A1	Alat utama militer AS dan dapat dimainkan oleh <i>player</i> (20 peluru 5.56x45mm)
	CAR-15 (XM177)	Alat utama militer AS dan dapat dimainkan oleh <i>player</i> (30 peluru 5.56x45mm)

	SKS Type 45	a buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh (10 peluru 7.62x39mm)
	Norinco Type 56	a buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh (30 peluru 7.62x39mm)
	Mosin Nagant 91/30	a buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh (5 peluru 7.62x54mmR)
	AK-47	a buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh (30 peluru 7.62x39mm)
Rifles (Senjata Jarak Jauh)	SVD Dragunov	buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh (10 peluru 7.62x54mmR)
	XM21 SWS	utama militer AS dan dapat dimainkan oleh <i>player</i> (20 peluru 7.62x51mm)
	M40A1	utama militer AS dan dapat dimainkan oleh <i>player</i> (5 peluru 7.62x51mm)
Machine Guns (Senjata Mesin)	M60	a utama militer AS dan dapat dimainkan oleh <i>player</i> di dua <i>stage</i> yaitu <i>Charlie's Point</i> dan <i>Air</i>

		<i>Mobile</i> (100 peluru 7.62x51mm)
	RPD <i>light machine gun</i>	utama militer AS dan dapat dimainkan oleh <i>player</i> (100 peluru 7.62x39mm)
Launchers (Senjata Peluncur)	M79 “Blooper”	granat milik militer AS dan dapat dimainkan oleh <i>player</i> ( <i>single shot</i> 40mm)
	2 LAW ( <i>Light Anti-Tank Weapon</i> )	ur roket militer AS dapat dimainkan oleh <i>player</i> ( <i>single shot</i> 66mm)
	RPG-2	ur roket militer AS dapat dimainkan oleh <i>player</i> ( <i>single shot</i> 40mm)
	RPG-7	ur roket yang dipergunakan oleh musuh ( <i>Single shot</i> 40mm)
Explosives (Peledak)	M26 <i>hand grenade</i>	lempar milik militer AS dapat dimainkan oleh <i>player</i> (di dalam <i>game</i> bernama Mk 26)
	M34 “Willy Pete”	lempar milik militer AS dapat dimainkan oleh <i>player</i> (di dalam <i>game</i> )

		bernama Mk 94 “Willy Pete”)
	M18 <i>smoke grenade</i>	asap milik militer AS dapat dimainkan oleh <i>player</i> (di dalam <i>game</i> bernama Mk 18 dan mempunyai warna hijau, merah, dan kuning )
	Russian Smoke Grenade	dipergunakan oleh musuh
	Type 67 <i>stick grenade</i>	lempar yang dipergunakan musuh
	M67 <i>hand grenade</i>	lempar yang hanya ditemukan di beberapa <i>stage</i> dan dipergunakan musuh
	M18A1 Claymore	militer AS dapat dimainkan oleh <i>player</i>
	M-62M <i>anti-tank mine</i>	militer AS dapat dimainkan oleh <i>player</i>
unted Weapons (Senjata Berat)	M2A1 (M101A1)	a berat milik militer AS dan diperlihatkan ketika awal mula <i>stage</i> yaitu <i>Ghost Town</i>
	M113 APC	a berat milik militer AS dan diperlihatkan ketika awal mula <i>stage</i> yaitu <i>Ghost</i>

		<i>Town</i>
	M1919A4	a berat militer AS dan hampir di setiap <i>stage</i> dapat dimainkan oleh <i>player</i>
	PM M1910/30	a berat buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh di setiap <i>stage</i>
	ShK heavy machine gun	a berat buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh di setiap <i>stage</i> , biasanya dilengkapi di badan mobil
	M2HB	a berat buatan Soviet dan dipergunakan oleh musuh di setiap <i>stage</i>
	PU-4 anti-aircraft mount	a khusus penghancur pesawat udara milik Uni Soviet dan terdapat dalam <i>stage Hill 933</i> dan <i>Air Mobile</i>
	M29A1 mortar	ur roket milik militer AS dan hanya sedikit ditemukan di setiap <i>stage</i>
	M192	a peluncur roket yang dipergunakan musuh

		ketika misi <i>Air Mobile</i>
	BLU-1/B	a pemusnah milik militer AS dipergunakan <i>player</i> dalam <i>stage Into The Fire</i> untuk menghancurkan pertahanan musuh
	M260	a pemusnah milik militer AS dipergunakan <i>player</i> dalam <i>stage Into The Fire</i> untuk menghancurkan pertahanan musuh
	M40A1 Recoilless Rifle	satu tank milik militer AS yang hanya dipergunakan dalam <i>stage The Citadel</i>
	T54	satu tank milik militer AS yang hanya dipergunakan dalam <i>stage Bloody Hue</i>
	M1940 F-34	yang dipergunakan oleh musuh di seluruh <i>stage</i>
<i>Other Contents</i>	<i>Mooby traps</i> (Naval Mines)	n yang dibuat oleh musuh dan biasanya ditemukan dalam <i>stage</i> berlatar rawa atau sungai
	<i>Mooby traps</i> (Trip Wire)	n yang dibuat oleh musuh dan biasanya ditemukan

		dalam <i>stage</i> berlatar hutan lebat
	etcong Suicidal Bombers	an bunuh diri Vietcong

Konten-konten umum yang telah dipaparkan oleh penulis diatas merupakan konten yang terdapat di dalam *MVG Conflict: Vietnam* dan telah dibuktikan bahwa sebagian besar senjata-senjata diatas juga pernah dipergunakan oleh militer Amerika Serikat ketika Serangan Tet atau *Tet Offensive* terjadi pada tahun 1968.<sup>57</sup> Selanjutnya penulis akan menyesuaikan seluruh konten-konten umum tersebut di dalam *stage* melalui konten analisis.

## 2.2 Identifikasi Karakteristik Citra Militer Amerika Serikat

Amerika Serikat sebagai negara *superpower* tidak akan pernah lepas kepada suatu hal yang dinamakan *power*. *Power* dalam perspektif realis adalah salah satu kekuatan yang digerakkan oleh negara sebagai suatu cara untuk melawan konflik yang terjadi di dunia.<sup>58</sup> Militer merupakan reprsentasi dari *power* dalam paradigma realis. Amerika Serikat telah membentuk militernya dari tahun 1775 yang dimana tujuan utama dari militer tersebut adalah untuk melayani warga negara Amerika

<sup>57</sup> *Vietnam War Guns (1955-1975)*, 2018, diakses dalam <https://www.militaryfactory.com/smallarms/vietnam-war-guns.asp> (11/09/2018. 01.55 WIB)

<sup>58</sup> Azwar Asrudin, *To showcase a human side of the American Soldier in action. 'Soldiers' spotlights in-depth feature articles and videos about people, policies, operations, technical developments, trends and ideas of and about the De the History and Roles of the U.S. Army*partment of the Army, In *donesian Journal of International Studies (IJIS)*, Vol. 1, No. 2 (Desember 2014), hal. 112

Serikat, untuk melindungi bangsa dan negara, untuk menjaga kepentingan nasional, dan untuk memenuhi tanggung jawab sebagai abdi negara.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini penulis ingin mengidentifikasi beberapa karakteristik militer Amerika Serikat sehingga dapat dikatakan sebagai militer *superpower*. Militer Amerika Serikat mempunyai beberapa syarat agar calon-calon prajurit dapat tergabung dalam kesatuan militer antara lain adalah calon-calon prajurit tersebut harus mempunyai fisik yang kuat dan dapat bekerja sama dalam satu peleton di medan perang. Para calon prajurit tersebut juga harus mempunyai keahlian dalam pertempuran darat serta ikut ambil bagian dalam penyediaan logistik ketika dalam menyelesaikan sebuah misi. Selain itu, mereka yang ingin ikut ambil bagian dalam militer Amerika Serikat juga harus berkomitmen terhadap seluruh peristiwa yang terjadi di medan perang dan bersumpah atas nama negara Amerika Serikat apapun yang terjadi.<sup>60</sup>

Dinas militer Amerika Serikat melakukan beberapa tugas seperti merekrut dan melatih calon-calon prajurit dibawah naungan Departement Pertahanan Nasional Amerika Serikat atau *U.S National Defense*. Di dalam tubuh *U.S National Defense* terbagi beberapa pekerjaan khusus kemiliteran yang sesuai minat dan keahlian dari calon anggota dinas militer Amerika Serikat seperti infanteri, pilot, pekerja sipil, tenaga medis dan penerjemah bahasa asing. Anggota-anggota dinas militer Amerika Serikat terbagi menjadi 5 cabang militer yang meliputi *US Army* (Angkatan Darat), *US Navy* (Angkatan Laut), *US Air Force* (Angkatan Udara), *Marine Corps* (Korps

---

<sup>59</sup> *the History and Roles of the U.S. Army*, 2018, diakses dalam <https://www.military.com/join-armed-forces/us-army-overview.html> (27/09/2018. 22.34 WIB)

<sup>60</sup> *Ibid*



Marinir), dan *Coast Guard* (Korps Penjaga Pantai).<sup>61</sup> Semua cabang militer yang telah disebutkan diatas terbagi menjadi dua jabatan penting yaitu personel umum dan pemimpin (perwira) di setiap divisi. Personel umum merupakan jabatan terendah yang akan dimiliki oleh para calon prajurit yang bisa disebut juga sebagai infanteri dan seluruh prajurit tersebut mempunyai kewajiban dalam berpartisipasi bahkan membantu rekan-rekan di seluruh operasi militer, mempunyai keahlian dalam menggunakan dan memperbaiki perlengkapan perang, serta mempunyai kewajiban dalam melindungi diri di medan perang.<sup>62</sup> Sedangkan jabatan seorang perwira mempunyai kewajiban dalam memimpin, mengatur serta memberikan arahan ketika sedang melakukan operasi militer, dapat mengoperasikan alutsista, dan mempunyai kewenangan dalam memberikan pelatihan dalam bidang pelayanan medis, pelatihan tembak-menembak dan beberapa tugas professional lainnya.<sup>63</sup>

Penelitian ini hanya berfokus kepada tiga cabang militer Amerika Serikat yaitu *U.S Army*, *U.S Navy*, dan *U.S Air Force* karena di dalam *game Conflict: Vietnam* hanya menonjolkan subjektifitas peran tiga cabang militer tersebut dalam memenangkan Perang Vietnam. Oleh karena itu, penulis ingin mengidentifikasi seluruh konten yang berhubungan dengan tiga cabang militer tersebut sehingga dapat ditarik bukti bahwa citra militer Amerika Serikat yang bersifat *superpower*.

---

<sup>61</sup>*Coast Guard* atau Korps Penjaga Pantai merupakan salah satu divisi militer Amerika Serikat yang merupakan bagian dari *Department of Homeland Security* yang bertugas menjaga dan memantau batas laut di zona perairan Amerika Serikat

<sup>62</sup>*Military Duties*, 2017, diakses dalam <https://www.truity.com/career-profile/military> (28/09/2018. 10.45 WIB)

<sup>63</sup>*Ibid*

### 2.2.1 Cabang-cabang militer Amerika Serikat

Dalam menjalankan tugasnya, Presiden Amerika Serikat merupakan panglima tertinggi dan mempunyai kewenangan dalam memberikan keputusan dalam suatu operasi militer. Sedangkan Sekretaris Departement Pertahanan atau (*Secretary of the Department of Defense*) mempunyai kewajiban dalam mengontrol kinerja dari semua badan instansi militer Amerika Serikat.<sup>64</sup> Penulis akan mengidentifikasi tugas-tugas serta karakteristik dari semua cabang antara lain sebagai berikut:

1. *U.S Army* (Angkatan Darat), merupakan salah satu cabang militer Amerika Serikat yang paling dominan dan mempunyai kewajiban paling penting dalam suatu operasi militer. Lebih banyak melakukan operasi di darat dan berwenang untuk mengamankan suatu wilayah di medan perang. Seluruh infanteri *U.S Army* berkewajiban dalam hal menggunakan senjata perang, dan beberapa bahan peledak seperti granat dan mortar. Selain itu, korps teknik merupakan sekumpulan prajurit yang berkewajiban dalam membangun markas di medan perang, mengatur senjata berat dan suplai energy, serta keahlian dalam medan perang layaknya infanteri.<sup>65</sup>
2. *U.S Navy* (Angkatan Laut), merupakan salah satu cabang militer Amerika Serikat yang lebih dominan melakukan operasi militer di daerah perairan, akan tetapi tidak lepas dari kewajibannya dalam medan perang melalui darat dan udara. Tugas utama dari *U.S Navy* adalah untuk melindungi lautan Amerika Serikat dari perang.

---

<sup>64</sup>*U.S. Armed Forces Overview*, 2018, diakses dalam <https://www.military.com/join-armed-forces/us-military-overview.html> (29/09/2018. 12.44 WIB)

<sup>65</sup>Rod Powers, 2018, *Army Enlisted Military Occupational Specialties (MOS)*, diakses dalam <https://www.thebalancecareers.com/army-enlisted-job-mos-descriptions-3346187> (29/09/2018. 12.57 WIB)

Selain itu, cabang militer ini juga dapat membantu membawa beberapa pasukan *U.S Army* yang ingin melakukan operasi militer di darat dengan cara membawa pasukan infanteri ke pesisir pantai. Seperti halnya *U.S Army*, *U.S Navy* juga mempunyai beberapa pasukan infanteri khusus angkatan laut dan tugas mereka hampir sama seperti tugas infanteri angkatan darat.<sup>66</sup>

3. *U.S Air Force* (Angkatan Udara), merupakan cabang militer Amerika Serikat yang mendominasi wilayah udara hingga meliputi ruang angkasa. Tugas *U.S Air Force* adalah memberikan bantuan berupa serangan udara apabila pasukan infanteri angkatan darat memerlukannya. Seluruh pasukan *U.S Air Force* diwajibkan mempunyai keahlian dalam bidang menggerakkan pesawat tempur, helicopter, dan beberapa alutsista udara lainnya. Pilot *U.S Air Force* wajib mengetahui keseluruhan medan perang melalui udara dan harus menguasai semua keterampilan dalam mengoperasikan pesawat tempur. Hal ini dikarenakan pilot *U.S Air Force* berkomitmen dalam menjalankan perintah bantuan dari *U.S Army* apabila mereka memerlukannya demi melumpuhkan area pertahanan musuh.<sup>67</sup>

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisa data yaitu konten analisis yang artinya karakteristik-karakteristik yang sudah diidentifikasi oleh penulis diatas akan disesuaikan secara lebih detail di dalam *game Conflict: Vietnam*. Penulis akan menjabarkan seluruh konten melalui keseluruhan *stage* dan akan dibantu dengan beberapa *screenshot* dari *game* tersebut. Hasil *screenshot* itu telah

---

<sup>66</sup>*Ibid*

<sup>67</sup>*U.S. Armed Forces Overview, Op., Cit*

diidentifikasi oleh penulis dan dianggap sebagai representasi dari sifat subjektifitas militer Amerika Serikat di dalam *game Conflict: Vietnam* sehingga terbentuk citra *superpower*.

### **2.3 Analisis Konten Citra Militer Amerika Serikat melalui *stage game Conflict: Vietnam***

Keseluruhan dari sub-bab ini akan menjelaskan secara detail konten analisis dari *game Conflict: Vietnam*. Konten analisis menurut Holsti adalah suatu teknik analisa data yang berifat objektif melalui identifikasi secara detail suatu objek serta mengdeskripsikan seluruh konten-konten yang terdapat di dalam objek penelitian tersebut.<sup>68</sup> Dalam melakukan analisis konten terdapat beberapa pertanyaan yang harus dapat terjawab di dalam konteks penelitian dan juga harus sesuai dengan objek penelitian tersebut. Menurut Krippendorff, terdapat enam pertanyaan mendasar dalam konten analisis, yaitu sebagai berikut:<sup>69</sup>

1. **Data apa yang dianalisis?** Penelitian ini akan menganalisis data yang bersumber dari salah satu *game* perang atau MVG yang berjudul *Conflict: Vietnam* yang mengambil latar Perang Vietnam atau lebih tepatnya pada puncak perang tersebut (*Tet Offensive*).
2. **Bagaimana data tersebut didefinisikan?** Data-data di dalam penelitian ini akan berfokus kepada subjektifitas militer Amerika Serikat yang berhasil mengalahkan

---

<sup>68</sup>Holsti, O. R., *Op., Cit*, hal. 14

<sup>69</sup>K. Krippendorff, 2012, *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*, Newbury Park, CA: Sage Publications, hal. 34

Pasukan Vietnam dan Vietcong dan berhasil merebut Vietnam Utara di dalam *game* itu sehingga berlawanan dengan realita.

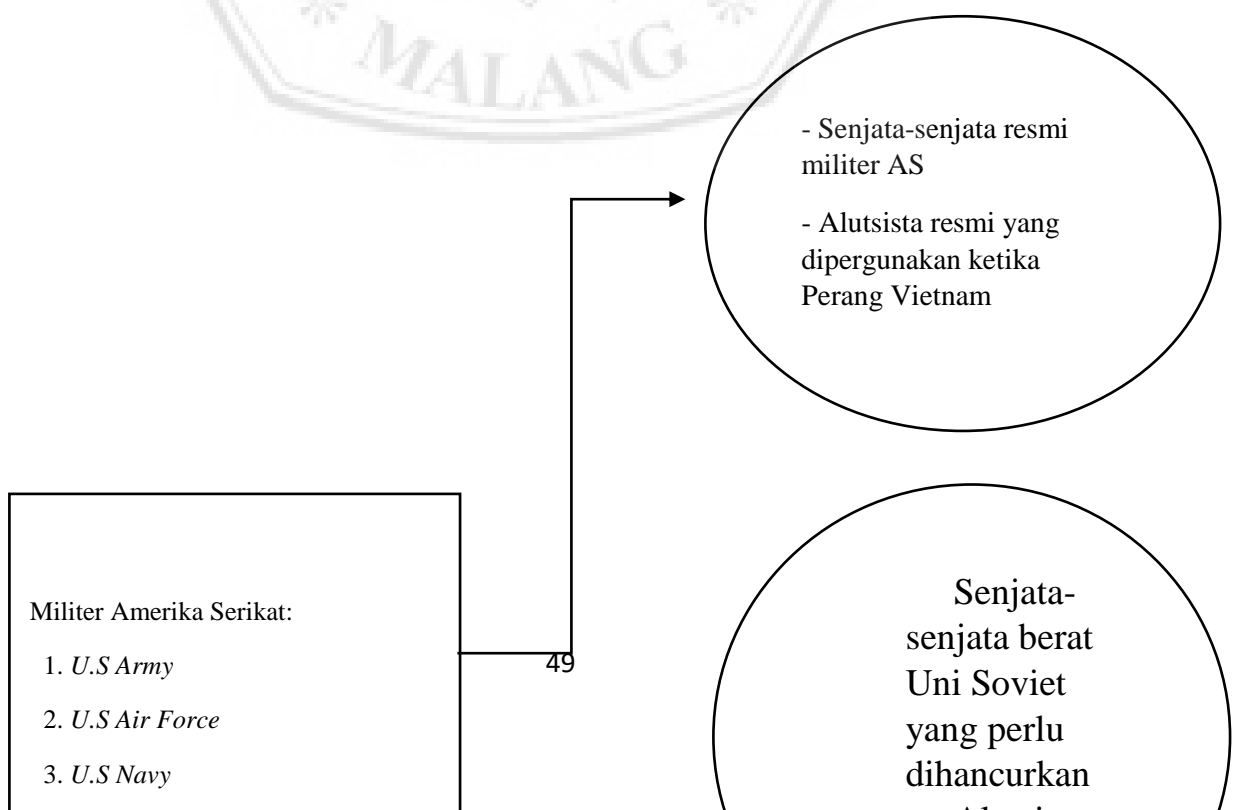
3. **Siapa populasi yang akan diambil dari data tersebut?** Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah seluruh tentara militer Amerika Serikat yang dimainkan oleh *player* sehingga seluruh aksi atau tindakan yang terdapat di dalam *game* tersebut merupakan representasi dari karakteristik militer Amerika Serikat sehingga dapat dikatakan *superpower*.
4. **Apa konteks relatif terhadap data yang dianalisis?** Konteks penelitian yang relatif terhadap data yang dianalisis adalah bahwa adanya bukti campur tangan pemerintah Amerika Serikat dalam membentuk citra militer dalam dunia *entertainment* khususnya *game* bertema perang sehingga melalui *game* tersebut sifat *superpower* Amerika Serikat terlihat di seluruh konten *game* itu.
5. **Apa saja batas analisis dalam penelitian?** Penelitian ini hanya berfokus kepada kehebatan militer Amerika Serikat di dalam *game* tersebut yang akan dibuktikan melalui konten analisis di seluruh *stage* dengan batasan analisis yang telah diidentifikasi pada sub-bab sebelumnya.<sup>70</sup>
6. **Apa kesimpulan dari konten analisis penelitian?** Kesimpulan dari konten analisis ini akan membuktikan bahwa *game Conflict: Vietnam* telah membentuk citra militer Amerika Serikat sebagai negara yang mempunyai militer yang sangat kuat sehingga dapat memenangkan Perang Vietnam melalui *player* yang memainkan *game* tersebut.

---

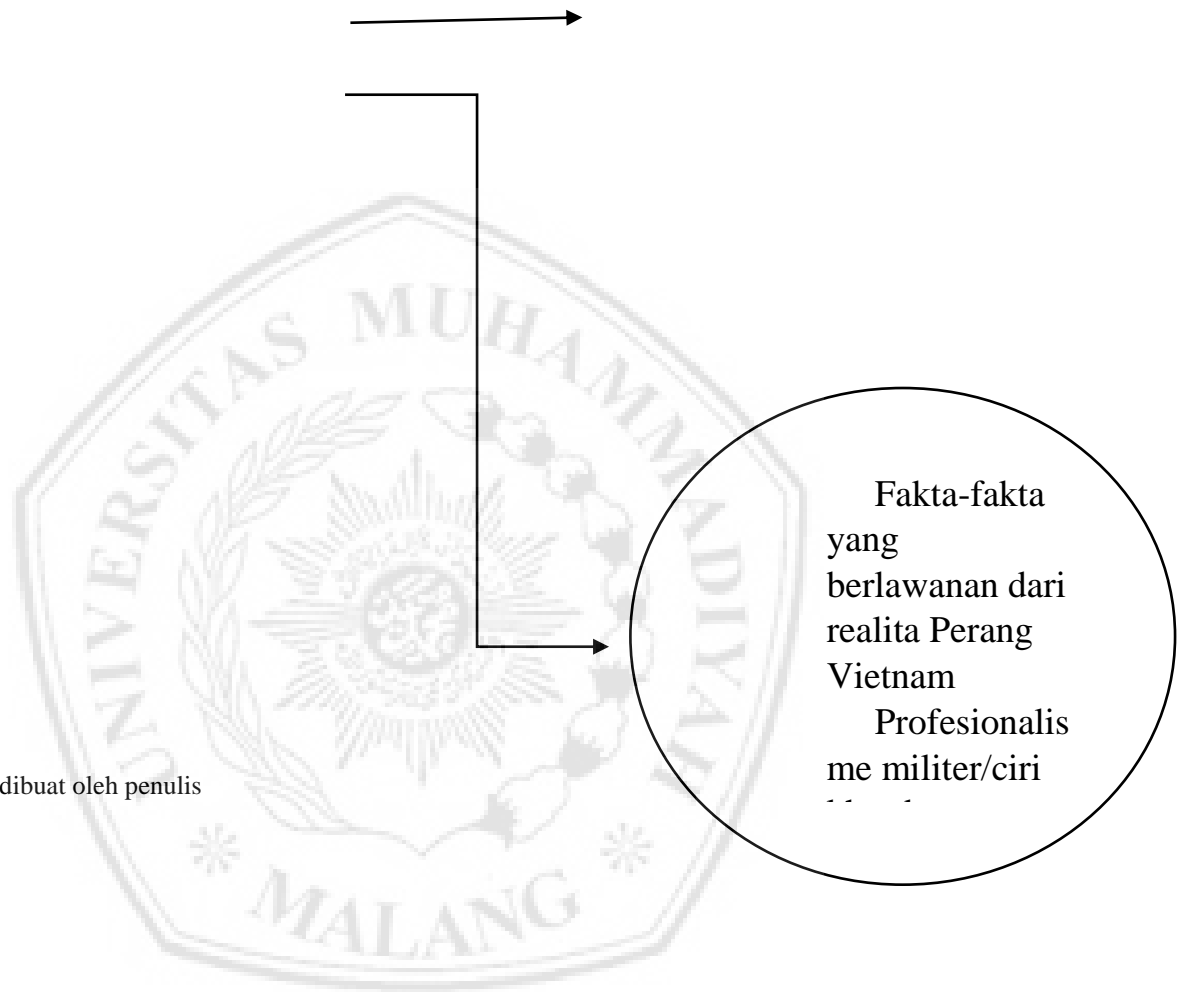
<sup>70</sup>Merujuk kepada sub-bab 2.2 dan 2.2.1

Berikut ini adalah skema yang akan dijadikan penulis sebagai acuan untuk melakukan konten analisis sehingga membuktikan bahwa subjektifitas serta sifat *superpower* Amerika Serikat terdapat di seluruh *scene* di dalam *game Conflict Vietnam*.

**Skema 2.1 Aspek rujukan konten analisis**



Sumber: dibuat oleh penulis



### 2.3.1 *Ghost Town (Stage 1)*

Latar waktu yang digunakan pada *stage 1* yang berjudul *Ghost Town* ini adalah 25 Januari 1968 yang mengisahkan tentang sekelompok infanteri *U.S Army* yang baru saja mendapat panggilan operasi militer dari Vietnam Selatan menuju Vietnam Utara. *Player* menggunakan salah seorang infanteri merangkap tenaga medis yang bernama Harold Kahler atau sering dipanggil dengan nama Cherry. Cherry adalah seorang prajurit muda yang baru pertama kali ikut dalam medan perang dan pada saat itu dia bersama tiga rekannya dipanggil untuk melakukan berbagai misi di kota Nam (Vietnam Selatan) yang pada saat itu merupakan *homebase military* dari *U.S Army*.<sup>71</sup>

Setelah itu, *player* menggerakkan infanteri Cherry ke dalam sebuah *barrack* untuk melapor dan mengambil senjata karena pada dasarnya seorang infanteri atau prajurit baru wajib untuk melapor kepada atasannya hal itu merupakan kode etik dalam profesionalisme militer Amerika Serikat. Gambar berikut merupakan salah satu *scene* yang mencitrakan kode etik profesionalisme militer Amerika Serikat sebagai infanteri yang baru saja masuk dalam medan perang.

---

<sup>71</sup>Brad Shoemaker, *Op., Cit*



**Gambar 2.1 Seorang infanteri amatir melapor kepada seorang atasan**



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

Kode etik profesionalisme militer Amerika Serikat yang ditunjukkan oleh adegan dari gambar diatas merupakan salah satu sikap disiplin yang harus dimiliki oleh seorang tentara militer Amerika Serikat khususnya tentara muda.<sup>72</sup> Adanya *scene* tersebut mencitrakan sikap tentara Amerika Serikat yang sangat disiplin

Selanjutnya, *player* akan memasuki sebuah sarana latihan menembak. Situasi ini di dalam sebuah profesionalisme militer Amerika Serikat dinamakan *White*

---

<sup>72</sup>Stew Smith, 2018, *Top 10 Things You Should Know Before You Join the Military*, diakses dalam <https://www.military.com/join-armed-forces/top-10-things-you-should-know-before-you-join-the-military.html> (13/10/2018. 19.07 WIB)

*Phase*<sup>73</sup> yaitu tahap dimana seorang infanteri akan belajar menembak sebuah papan kayu otomatis yang direpresentasikan sebagai musuh menggunakan *Assault Rifle* M16A1 dan Pistol *Colt* M1911A1.<sup>74</sup> Gambar dibawah akan mencitrakan senjata-senjata yang digunakan untuk berlatih seorang tentara merupakan senjata resmi militer Amerika Serikat pada saat Perang Vietnam salah satunya adalah *Assault Rifle* M16A1.<sup>75</sup>

**Gambar 2.2 Berlatih menggunakan salah satu senjata resmi militer AS**



Sumber: Hasil screenshot *Game Conflict: Vietnam*

<sup>73</sup>*US Army Basic: White Phase*, 2018, diakses dalam <https://usarmybasic.com/basic-training/white-phase> (02/10/2018. 13.42 WIB)

<sup>74</sup>Lihat tabel 1.2 Kolom *Pistol* dan *Assault Rifle*

<sup>75</sup>Untuk pistol *Colt* M1911A1 dapat dilihat di lampiran

Dengan adanya *scene* diatas telah membuktikan bahwa *Game Conflict: Vietnam* juga memberikan citra bahwa militer Amerika Serikat menggunakan kode etik dalam berlatih menembak, salah satunya adalah hadirnya *scene White Phase* yang sudah digambarkan diatas.

Pada *scene* terakhir diperlihatkan salah satu kendaraan perang bernama M113 APC<sup>76</sup> yang mencitrakan bahwa hadirnya kendaraan-kendaraan militer resmi milik Amerika Serikat dalam membantu melakukan operasi militer *U.S Army* selama berperang melawan tentara Vietnam/Vietcong dapat dilihat melalui *stage* ini. Gambar berikut merupakan penampakan yang jelas dari M113 APC.

**Gambar 2.3 Kendaraan militer Amerika Serikat M113 APC**



<sup>76</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons* (senjata berat)

Sumber: Hasil *screenshot Game Conflict: Vietnam*

Hadirnya M113 APC dalam *scene* diatas sebagai salah satu kendaraan militer milik Amerika Serikat merupakan bukti lain bahwa di dalam *game* ini terdapat alutsista resmi militer Amerika Serikat yang ikut hadir dalam membantu mengalahkan tentara Vietnam/Vietcong.

### **2.3.2 Rumble In the Jungle (Stage 2)**

*Stage 2* yang berjudul *Rumble In the Jungle* diawali dengan adegan dimana satu peleton militer Amerika Serikat memasuki medan perang yang berlatar hutan tropis dan rawa.<sup>77</sup> *Setting* tempat tersebut merupakan kondisi geografis yang sama ketika Perang Vietnam berlangsung. *Setting* waktu dalam *stage 2* ini sama seperti *stage* sebelumnya yaitu 26 Januari 1968. Peleton tersebut mengalami sedikit gangguan dari musuh yang sudah terbiasa dalam perang gerilya salah satunya adalah kendaraan perang militer Amerika Serikat terkena *booby trap*<sup>78</sup> yang sudah dipasang oleh tentara Vietnam. Oleh karena itu *player* mendapat sebuah misi baru yaitu keluar dari hutan.

Di dalam *scene-scene* selanjutnya *player* akan memasuki medan perang yaitu hutan tropis dan rawa dimana latar tempat tersebut merupakan salah satu taktik dari tentara Vietnam yaitu perang gerilya. Pada kenyataannya militer Amerika Serikat pada saat perang Vietnam banyak yang tidak mengetahui taktik perang gerilya dan hampir seluruh tentara Amerika Serikat tidak menguasai perang di dalam hutan belantara, hal ini merupakan salah satu alasan Amerika Serikat mengalami kekalahan

---

<sup>77</sup>Untuk *setting* latar medan perang dapat dilihat di lampiran

<sup>78</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *others*

dalam perang Vietnam.<sup>79</sup> Terlihat beberapa bukti bahwa subjektifitas militer Amerika Serikat dalam membunuh tentara Vietnam/Vietcong dengan mudah bahkan *player* dapat melakukan *stealth kill*<sup>80</sup> yang notabene merupakan teknik pedang bermata dua dalam medan perang karena sangat membahayakan diri sendiri apabila gerak-gerik kita diketahui oleh musuh. Selain itu, *player* juga dapat memainkan salah satu infanteri berpangkat Kopral bernama Bruce Lesh dengan nama samaran Junior. Di dalam *game* ini, hanya Junior yang dapat menggunakan senjata jarak jauh atau *sniper* bertipe XM21 SWS<sup>81</sup> untuk membunuh musuh yang berjarak relatif jauh dari *player*.<sup>82</sup> Gambar berikut memperlihatkan seorang infanteri membunuh tentara Vietnam/Vietcong menggunakan *stealth kill* hanya dengan sebuah pisau.

---

<sup>79</sup>Michael Peck, 2018, *America Lost the Vietnam War for a Very Simple Reason. And Its Japan's Fault*, diakses dalam <https://nationalinterest.org/blog/the-buzz/america-lost-the-vietnam-war-very-simple-reason-its-japans-24684?page=0%2C1> (02/10/2018. 23.57 WIB)

<sup>80</sup>*Stealth kill* merupakan salah satu teknik berperang khas Amerika Serikat gerilya dengan cara membunuh musuh dengan cara diam diam menggunakan senjata tajam atau pistol yang sudah dilengkapi dengan peredam suara

<sup>81</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *sniper*

<sup>82</sup>Untuk *stealth kill* menggunakan *sniper* dapat dilihat di dalam lampiran



**Gambar 2.4 *Stealth kill* menggunakan pisau oleh seorang tentara AS**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Dalam *scene* ini, *stealth kill* dapat dilakukan apabila musuh dalam keadaan tidak menyadari kehadiran kita dari belakang. *Player* dapat langsung menangkap musuh jika jaraknya sudah sangat dekat setelah itu membunuhnya seperti yang terlihat pada gambar diatas. Berhasilnya teknik *stealth kill* dapat membuktikan bahwa militer Amerika Serikat dapat menguasai hutan tersebut.

*Scene* selanjutnya memperlihatkan strategi perang gerilya yang diterapkan oleh tentara Vietnam/Vietcong demi mengalahkan tentara Amerika Serikat. Salah satunya adalah bersembunyi di dalam sebuah perkampungan yang dihuni oleh orang Vietnam (non-militer). Akan tetapi, dengan mudahnya tentara-tentara Amerika Serikat dalam mendeteksi taktik perang gerilya tersebut bahkan mengalahkan tentara Vietnam/Vietcong. Gambar berikut mencitrakan kemudahan tentara Amerika Serikat dalam mendeteksi taktik perang gerilya.<sup>83</sup>

**Gambar 2.5 Militer Amerika Serikat berhasil mendeteksi taktik perang gerilya**



<sup>83</sup> Untuk bukti bahwa militer Amerika Serikat dapat mengalahkan tentara Vietnam/Vietcong dapat dilihat di dalam lampiran

Sumber: Hasil *screenshot Game Conflict: Vietnam*

*Scene* diatas memperlihatkan seorang musuh yang bersembunyi di dalam sebuah garasi, akan tetapi militer Amerika Serikat sangat mudah dalam mendeteksi musuh tersebut dengan hadirnya fitur radar di kanan atas yang memperlihatkan warna merah sebagai posisi musuh.

*Player* diwajibkan untuk menghancurkan satu unit senjata berat bertipe PM M1910/30<sup>84</sup> karena senjata tersebut merupakan senjata berat buatan Uni Soviet yang notabene adalah musuh utama militer Amerika Serikat. *Scene* tersebut mencitrakan bahwa seluruh aspek-aspek Uni Soviet harus dihancurkan agar citra militer Amerika Serikat sebagai seorang pahlawan dalam menghancurkan komunis dapat dilihat dalam *game* tersebut. Gambar berikut memperlihatkan senjata PM M1910/30 sebagai salah satu senjata berat milik Uni Soviet.<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

<sup>85</sup>Untuk gambar yang membuktikan bahwa senjata tersebut sudah dihancurkan dapat dilihat di dalam lampiran



**Gambar 2.6 Senjata berat Uni Soviet PM M1910/30**



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

*Player* tidak akan bisa mengakhiri *stage* ini apabila belum menghancurkan senjata berat milik Uni Soviet. Oleh karena itu, *scene* diatas mencitrakan subjektifitas militer Amerika Serikat dalam menghancurkan senjata tersebut agar dapat melanjutkan permainan.

### 2.3.3 TET Offensive (Stage 3)

*Stage* selanjutnya yang berjudul *TET Offensive* merupakan hasil representasi dari kejadian asli dari Perang Vietnam yang dimana pada saat itu pada tanggal 31 Januari 1968 sebanyak 85.000 tentara Vietnam/Vietcong menyerbu *bunker-bunker* militer Amerika Serikat yang berada di Vietnam Selatan.<sup>86</sup> *Stage* dimulai dengan percakapan beberapa infanteri yang telah berhasil keluar dari hutan di *stage* sebelumnya. Mereka kembali ke markas militer sementara Amerika Serikat di Kota Nam (*stage* 1). Akan tetapi, sekelompok tentara Vietnam/Vietcong tiba-tiba menyerang *bunker* mereka pada malam hari karena taktik perang gerilya yang diterapkan oleh musuh adalah menyerang pada malam hari. Tentara Vietnam/Vietcong tersebut dilengkapi dengan senjata khusus dan pasukan bunuh diri mereka yang bernama *Vietcong suicidal bombers*<sup>87</sup> untuk melumpuhkan militer Amerika Serikat.<sup>88</sup>

Dalam profesionalisme militer Amerika Serikat terdapat salah satu ciri khas yaitu apabila tentara Amerika Serikat meminta bantuan kepada maka *U.S Air Force* wajib untuk memberikan bantuan berupa serangan udara yang nantinya akan melumpuhkan seluruh musuh. Tetapi, player harus menggunakan *M18 smoke grenade* yaitu granat asap berwarna kuning untuk memberikan tanda kepada

---

<sup>86</sup>Tom Valentine, 2012, *The Tet Offensive*, diakses dalam <https://thevietnamwar.info/the-tet-offensive/> (03/10/2018. 18.05 WIB)

<sup>87</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *others*

<sup>88</sup>Untuk gambar *Vietcong Suicidal Bombers* dapat dilihat di dalam lampiran

helicopter.<sup>89</sup> Gambar berikut mencitrakan kehadiran *U.S Air Force* dalam memberikan serangan udara.

**Gambar 2.7 *U.S Air Force* memberikan serangan udara**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

*Scene* diatas memperlihatkan bahwa hadirnya *U.S Air Force* dalam memberikan serangan udara sudah dapat mencitrakan kekuatan militer Amerika Serikat tidak hanya terpaku kepada salah satu cabang militer saja, akan tetapi dari seluruh cabang

---

<sup>89</sup> Untuk gambar seorang infanteri memberikan tanda berupa granat asap dapat dilihat di dalam lampiran

militer dengan syarat seluruh tentara harus memahami kode warna dari sebuah granat asap. Pada *scene* diatas *U.S Air Force* hadir sesudah *player* melempar M18 *smoke grenade* berwarna kuning sebagai salah satu kode etik profesionalisme militer Amerika Serikat ketika berperang.<sup>90</sup>

*Scene* selanjutnya adalah menghancurkan salah satu kendaraan militer milik Uni Soviet yang dipergunakan oleh tentara Vietnam/Vietcong yaitu M1940F-34<sup>91</sup> menggunakan senjata peluncur roket milik Amerika Serikat yang dipergunakan khusus untuk melumpuhkan kendaraan militer yaitu M72 LAW (*light anti-tank weapon*).<sup>92</sup> Gambar dibawah memperlihatkan wujud dari M1940F-34 sebelum dihancurkan.<sup>93</sup>

---

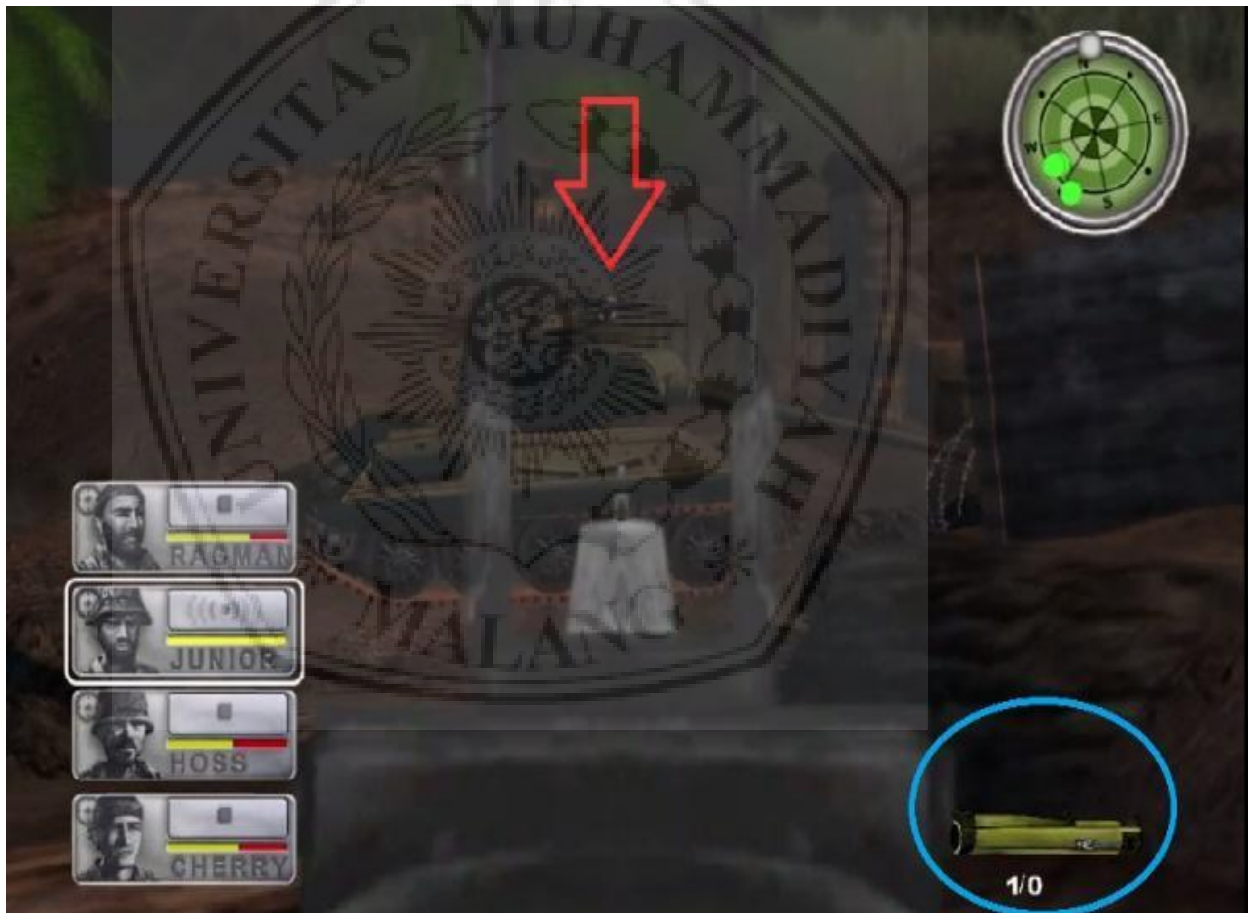
<sup>90</sup>James Evans, 2017, *Regarding the M18 smoke grenade used in the Vietnam War, did the colors have a specific meaning or was the color code changed from mission to mission, simply to mess with Charlie*, diakses dalam <https://www.quora.com/Regarding-the-M18-smoke-grenade-used-in-the-Vietnam-War-did-the-colors-have-a-specific-meaning-or-was-the-color-code-changed-from-mission-to-mission-simply-to-mess-with-Charlie> (10/29/2018. 11.53 WIB)

<sup>91</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

<sup>92</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *rocket launchers*

<sup>93</sup>Untuk melihat gambar M1940F-34 sesudah dihancurkan dapat dilihat di dalam lampiran

Gambar 2.8 Wujud M1940F-34 sebelum dihancurkan



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

*Scene* diatas merupakan salah satu syarat untuk mengakhiri *stage*. Oleh karena itu, *player* harus menghancurkannya apabila ingin melanjutkan permainan tersebut.

Selain itu, *Scene* ini juga mencitrakan bahwa semua unsur yang berasal dari Uni Soviet harus dimusnahkan menggunakan senjata milik Militer Amerika Serikat.

#### **2.3.4 *Bad Moon (Stage 4)***

*Stage* ini mengambil *setting* waktu pada tanggal 1 Februari 1968 yang pada saat itu tentara militer Amerika Serikat masih berada dalam situasi TET *Offensive*. Setelah markas militer Amerika Serikat dihancurkan pada *stage* sebelumnya, para prajurit infanteri tersebut berhasil menumpang oleh beberapa helikopter untuk melanjutkan operasi militernya atas dasar perintah Kolonel. Akan tetapi, pada saat itu terjadi penyerangan terhadap para prajurit infanteri tersebut pada malam hari oleh sekelompok tentara Vietnam/Vietcong dengan cara melumpuhkan salah satu helikopter dan menjadikan para tentara militer Amerika Serikat sebagai tawanan. Oleh karena itu, *player* harus mencari rekan-rekan mereka yang ditawan untuk diselamatkan. Seluruh *stage* ini mencitrakan komitmen serta tugas seorang prajurit infanteri *U.S Army* untuk membebaskan rekan-rekannya meskipun dalam situasi yang sulit.<sup>94</sup> *Setting* latar medan perang di seluruh *stage* ini adalah hutan belantara pada malam hari karena ini merupakan salah satu taktik perang gerilya sehingga memaksa militer Amerika Serikat untuk memasuki hutan-hutan yang sudah dikuasai oleh

---

<sup>94</sup>*Military duties, Op., Cit*



musuh.<sup>95</sup> *Scene* ini mencitrakan prajurit infanteri militer Amerika Serikat yang dapat menguasai hutan-hutan tersebut, padahal faktanya banyak prajurit infanteri yang menjadi korban ketika perang di dalam hutan pada malam hari. Alasannya adalah militer Amerika Serikat tidak mempunyai pengalaman dalam perang di dalam hutan.<sup>96</sup>

Pada beberapa *scene* selanjutnya terdapat beberapa adegan yang memperlihatkan kekejaman tentara Vietnam/Vietcong terhadap prajurit infanteri yang ditawan. *Scene* tersebut mencitrakan dua hal yaitu sifat tentara Vietnam/Vietcong yang brutal sesuai dengan sifat seorang bandit dan mencitrakan *player* sebagai seorang pahlawan yang berusaha untuk menyelamatkan rekan-rekan yang masih selamat. Berikut adalah gambar yang memperlihatkan seorang tentara yang ditangkap akibat kekejaman dari tentara Vietnam/Vietcong.

---

<sup>95</sup>Untuk gambar *setting* suasana medan perang hutan pada malam hari dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>96</sup>Jeffrey Hays, 2013, *AMERICAN SOLDIERS IN THE VIETNAM WAR: DAILY LIFE, SPECIAL FORCES, SEX AND DRUGS*, diakses dalam [http://factsanddetails.com/southeast-asia/Vietnam/sub5\\_9b/entry-3355.html](http://factsanddetails.com/southeast-asia/Vietnam/sub5_9b/entry-3355.html) (04/10/2018. 23.53 WIB)

**Gambar 2.9 Seorang tentara yang ditangkap oleh tentara Vietnam/Vietcong**



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

*Scene* dalam gambar diatas membuktikan bahwa sifat tentara-tentara yang wajib membebaskan rekan-rekannya yang sedang ditangkap. *Player* harus membunuh musuh terlebih dahulu agar dapat membebaskan rekannya.



Selain itu, *scene-scene* di dalam *stage* ini rata-rata mencitrakan militer Amerika Serikat yang sangat menguasai hutan belantara tersebut seolah-olah mereka sudah mempelajari taktik perang gerilya sehingga sangat mudah untuk membunuh musuh. *Player* dapat membunuh musuh dengan teknik *stealth kill* menggunakan pistol berperedam suara atau *sniper* agar tidak menimbulkan keributan.<sup>97</sup> Teknik ini merupakan salah satu ciri khas militer Amerika Serikat dalam membunuh musuh secara diam-diam. Gambar berikut merupakan bukti bahwa teknik *stealth kill* dapat memudahkan militer Amerika Serikat dalam menguasai hutan pada malam hari.

**Gambar 2.10 Teknik *stealth kill* menggunakan pistol berperedam suara**



<sup>97</sup>Untuk gambar teknik *stealth kill* menggunakan *sniper* dapat dilihat di dalam lampiran

Sumber: Hasil *screenshot Game Conflict: Vietnam*

*Scene* diatas membuktikan militer Amerika Serikat dapat menguasai hutan pada malam hari dengan cara membunuh musuh secara diam-diam. *Player* cukup menyiapkan senjata pistol dan bergerak diam-diam di belakang musuh yang tidak menyadari keberadaan kita untuk dapat dibunuh tanpa menimbulkan suara. Setelah itu *player* dapat melanjutkan perjalanannya di dalam hutan tanpa harus takut untuk mati tertembak.

Salah satu *scene* yang mencitrakan militer Amerika Serikat dapat dikatakan menguasai medan perang hutan pada malam hari yaitu cara mereka mendeteksi bahkan menjinakkan ranjau atau *booby trap*.<sup>98</sup> Padahal pada kenyataannya banyak tentara Amerika Serikat yang menjadi korban dari ledakan ranjau tersebut.<sup>99</sup> Gambar berikut merupakan salah satu bukti yang memperlihatkan salah seorang tentara Amerika Serikat dapat menjinakkan *booby trap*.

---

<sup>98</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *other contents*

<sup>99</sup>Michael Peck, *Op., Cit*

**Gambar 2.11** Seorang tentara sedang menjinakkan *booby trap*



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

*Player* juga akan mudah mendeteksi *booby trap* karena dalam *game* ini sistem akan otomatis memberikan petunjuk dari posisi *booby trap* yang sudah tersebar di dalam hutan dengan cara salah seorang tentara akan berteriak bahwa disana terdapat sebuah *booby trap*. Setelah itu *player* dapat dengan mudah menjinakkan ranjau tersebut agar

mereka dapat melawati area tersebut dengan mudah seperti yang sudah terlihat pada gambar diatas.

### 2.3.5 Hill-933 (Stage 5)

Seluruh *stage* ini menceritakan tentang pertempuran di kawasan perbukitan yang dikelilingi oleh hutan lebat. Perbedaannya adalah dalam *stage* ini sedang dalam situasi hujan lebat dan berkabut.<sup>100</sup> *Stage* ini mencitrakan kembali kekuatan militer Amerika Serikat dalam menguasai hutan-hutan di medan perang meskipun cuaca di medan perang sangat buruk. *Setting* waktu yang diambil yaitu pada tanggal 2 Februari 1968. Misi yang diterima oleh *player* sebagai infanteri militer Amerika Serikat pada *stage* ini adalah mengambil sebuah pemancar guna meminta bantuan yang sebelumnya dibawa oleh salah satu infanteri, akan tetapi dia tewas dan pemancar tersebut jatuh ke bawah jurang.

*Scene* selanjutnya memperlihatkan beberapa taktik perang gerilya oleh tentara Vietnam/Vietcong yaitu berperang di dalam goa. Akan tetapi, *scene* ini mencitrakan militer Amerika Serikat dapat menguasai medan perang dengan cara mengalahkan seluruh tentara Vietnam/Vietcong yang sedang bersembunyi di dalam goa tersebut. Padahal jika melihat faktanya, militer Amerika Serikat kewalahan dalam perang di dalam goa karena banyaknya jumlah tentara Vietnam/Vietcong yang bersembunyi dan jumlah jebakan yang sudah terpasang.<sup>101</sup> Gambar berikut merupakan bukti yang

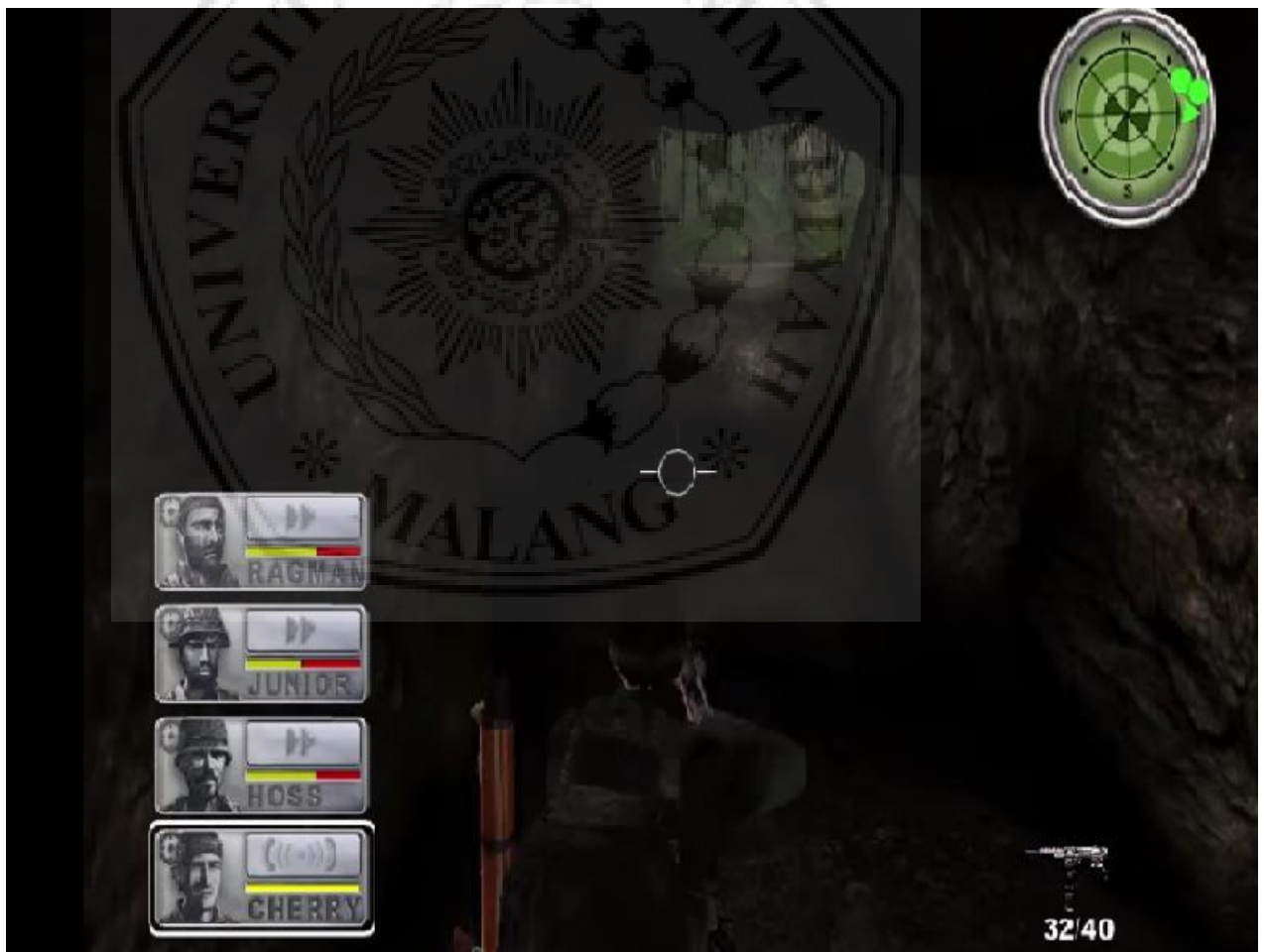
---

<sup>100</sup> Untuk melihat gambar *setting* medan perang di tengah hutan serta cuaca hujan dan berkabut dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>101</sup> *Ibid*

mencitrakan salah satu tentara yang sedang berjalan keluar goa setelah berhasil menguasai medan perang tersebut.

**Gambar 2.12** Seorang infanteri dapat menguasai medan perang berupa goa



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Dalam *scene* tersebut *player* cukup mengikuti jalan yang sudah tersedia di dalam goa tersebut dan membunuh musuh yang mencoba menghalangi dibantu dengan sistem radar yang sudah terdapat di pojok kanan atas. Hal inilah yang menjadi alasan tentara Amerika Serikat di dalam *scene* ini dapat dengan mudah mengusasi medan perang di dalam gua.<sup>102</sup>

*Scene* selanjutnya *player* akan menemukan salah satu senjata berat milik Uni Soviet yaitu PM M1910/30<sup>103</sup> yang dipergunakan oleh musuh untuk melumpuhkan beberapa militer Amerika Serikat. Akan tetapi, *scene* ini mencitrakan keberhasilan infanteri-infanteri dalam melucuti senjata berat tersebut. Berikut adalah gambar PM M1910/30 sebelum dihancurkan dan terlihat tentara Vietnam/Vietcong sedang mengoperasikannya.

---

<sup>102</sup>Untuk melihat gambar bukti tentara Amerika Serikat dapat mengalahkan tentara Vietnam/Vietcong di dalam goa dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>103</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

**Gambar 2.13 PM M1910/30 sebelum dihancurkan dan seorang tentara  
Vietnam/Vietcong**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Pada adegan yang sudah ditunjukkan oleh gambar diatas, sistem akan otomatis memberi arahan kepada *player* untuk membunuh musuh yang sedang

mengoperasikan senjata tersebut. Setelah itu *player* wajib untuk menghancurkannya untuk dapat mengakhiri permainan.<sup>104</sup>

### 2.3.6 *Into the Fire (Stage 6)*

*Stage* ini merupakan lanjutan dari *stage* sebelumnya sehingga misi yang diterima oleh para prajurit hampir sama dengan *stage 5*. *Setting* waktu pun sama yaitu pada tanggal 2 Februari 1968 begitu juga dengan *setting* medan perang yang kurang lebih sama yaitu hutan belantara hanya saja di dalam *stage* ini terdapat sungai yang nantinya akan menjadi tempat mereka dijemput oleh salah satu cabang militer Amerika Serikat yang lain yaitu *U.S Navy*.<sup>105</sup>

Dalam *stage* ini terdapat salah satu *scene* yang mencitrakan keterkaitan hubungan antara *U.S Army* dan *U.S Air Force* salah satunya adalah adanya bantuan serangan udara yang diluncurkan oleh pasukan *U.S Air Force* menggunakan bom BLU-1/B<sup>106</sup>. Tujuannya adalah untuk menghancurkan markas musuh yang berupa rumah-rumah. *Scene* ini mencitrakan sifat *superpower* militer Amerika Serikat dalam menghancurkan markas musuh lewat serangan udara.<sup>107</sup> Gambar berikut memperlihatkan sebuah pesawat tempur dari *U.S Air Force* dalam memberikan bantuan serangan udara.

---

<sup>104</sup>Untuk melihat gambar PM M1910/30 sesudah dihancurkan dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>105</sup>Untuk melihat gambar *setting* medan perang di dalam hutan dengan cuaca hujan dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>106</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

<sup>107</sup>*Talk Conflict: Vietnam*, 2013, diakses dalam [http://www.imfdb.org/wiki/Talk:Conflict: Vietnam#BLU-1.2FB](http://www.imfdb.org/wiki/Talk:Conflict:_Vietnam#BLU-1.2FB) (05/10/2018. 22.05 WIB)



**Gambar 2.14 Pesawat tempur *U.S Air Force* dalam memberikan serangan udara**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Dalam *scene* tersebut sistem akan otomatis memperlihatkan salah satu pesawat tempur *U.S Air Force* yang terbang melintasi langit sesudah memberikan serangan udara sesuai dengan gambar diatas. Pesawat tempur tersebut hanya diperlihatkan sekali di

dalam *stage* ini dan tugasnya hanya meng hancurkan markas-markas musuh yang berupa rumah.<sup>108</sup>

Selain itu, *scene* selanjutnya memperlihatkan para infanteri militer Amerika Serikat menghancurkan M2HB<sup>109</sup> yaitu senjata berat milik Uni Soviet yang tempatnya berada di dalam sebuah *bunker* menggunakan salah satu senjata pelontar granat buatan Amerika Serikat yaitu M79 “*Blooper*”.<sup>110</sup> Hal tersebut jika dilihat secara fakta merupakan hal yang mustahil untuk masuk ke dalam *bunker* musuh secara terang-terangan akan tetapi *stage* ini mencitrakan keberhasilan infanteri-infanteri tersebut membantai seluruh musuh tanpa satupun korban jiwa. Gambar berikut merupakan gambar dari M2HB yang sudah siap dihancurkan oleh salah seorang tentara setelah berhasil menguasai *bunker* tersebut.

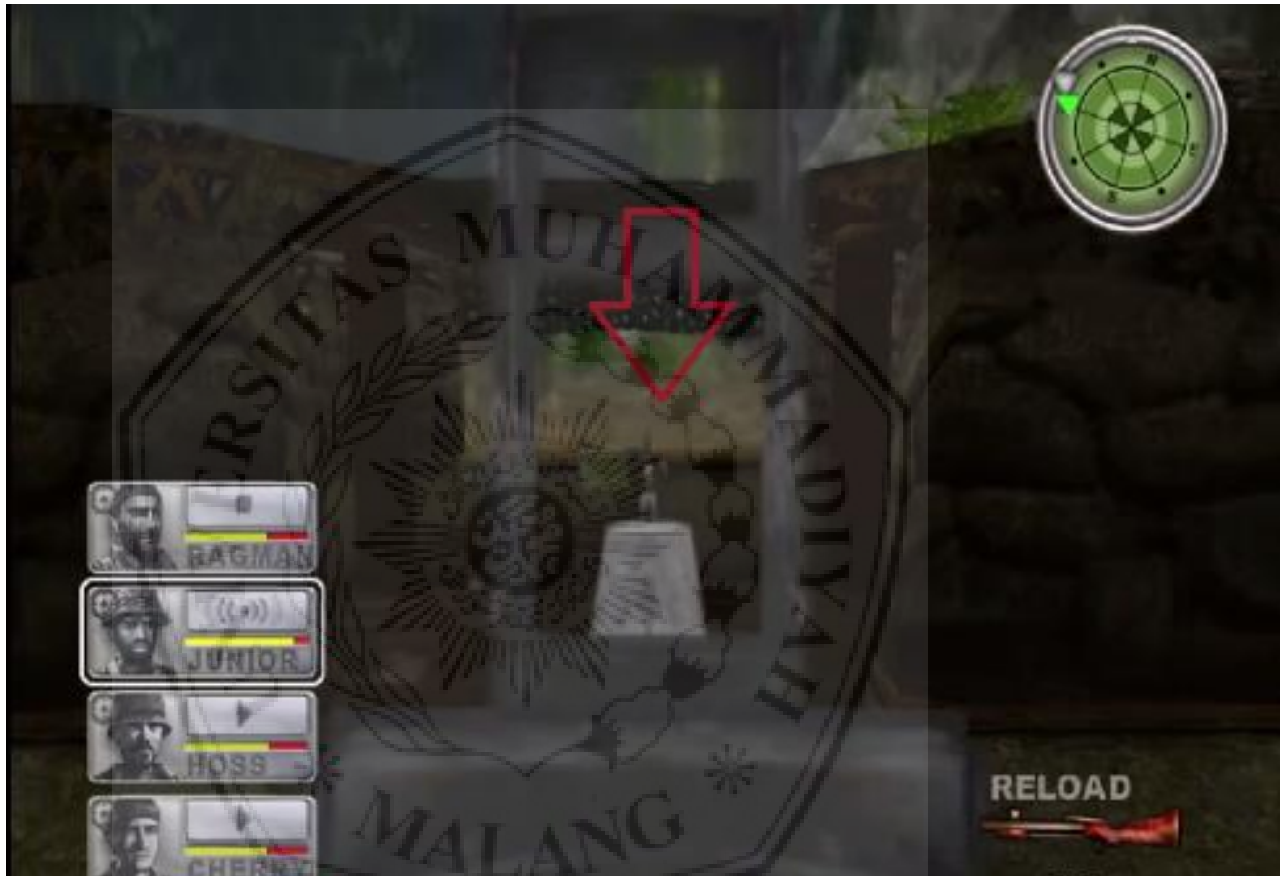
---

<sup>108</sup>Untuk melihat gambar markas-markas musuh sesudah dihancurkan dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>109</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

<sup>110</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *launchers*

**Gambar 2.15 M2HB senjata berat Uni Soviet sebelum dihancurkan**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Sistem radar akan memberikan posisi *bunker* yang terdapat senjata tersebut. *Player* hanya cukup mengikuti posisi panah berwarna putih untuk mengetahui posisi *bunker*

tersebut seperti yang terlihat pada gambar diatas. Setelah menghancurkannya, *player* dapat melanjutkan permainan.<sup>111</sup>

*Ending* dari *stage* ini adalah mempertemukan salah satu cabang militer Amerika Serikat yaitu *U.S Navy* yang pada saat itu diperintahkan untuk menjemput infanteri-infanteri tersebut menggunakan *Armored Troop Carrier (ATC)*<sup>112</sup> yang notabene merupakan *boat* bertipe kapal perang milik Militer Amerika Serikat. *Scene* ini mencitrakan bahwa adanya keterlibatan antara dua cabang militer Amerika Serikat yang siap membantu ketika dalam situasi yang sulit terutama infanteri yang beroperasi di dalam hutan. Berikut adalah gambar yang memperlihatkan seorang tentara *U.S Navy* menggunakan ATC untuk menjemput para tentara yang sedang beroperasi di dalam hutan.

---

<sup>111</sup>Untuk melihat gambar M2HB sesudah dihancurkan dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>112</sup>*Armored Troop Carrier (ATC)* merupakan *boat* milik militer Amerika Serikat yang tugasnya adalah menjemput beberapa militer Amerika Serikat yang pada saat itu bertempur di dalam hutan melalui sungai-sungai, diakses dalam [https://www.militaryfactory.com/ships/detail.asp?ship\\_id=Armored-Troop-Carrier-ATC](https://www.militaryfactory.com/ships/detail.asp?ship_id=Armored-Troop-Carrier-ATC) (05/10/2018. 22.33 WIB)

**Gambar 2.16** Seorang *U.S Navy* yang bersiap menjemput menggunakan ATC



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

Dalam *scene* ini sistem juga akan otomatis menggerakkan *boat* tersebut apabila *player* sudah menghabisi seluruh musuh yang berusaha menghalangi. Terdapat warna hijau di dalam radar yang akan memberikan posisi *boat* tersebut sehingga hanya cukup mengikuti radar tersebut.

### **2.3.7 Charlie's Point (Stage 7)**

Keseluruhan dari *stage* ini menceritakan tentang prajurit infanteri yang telah dijemput oleh *U.S Navy* menggunakan *boat* milik militer Amerika Serikat. *Setting* waktu yang diambil adalah pada tanggal 3 Januari 1968 serta *setting* medan perang

yang diambil adalah sungai yang dikelilingi oleh hutan lebat.<sup>113</sup> Infanteri-infanteri tersebut akan berperang melawan tentara Vietnam/Vietcong di atas *boat* menggunakan salah satu senjata berat milik Amerika Serikat yaitu M60.<sup>114</sup> Seluruh *scene* ini mencitrakan kemudahan militer Amerika Serikat dalam pertempuran di atas sungai hanya dengan menggunakan 1 *boat* serta ditumpangi 4 tentara *U.S Army* dan 1 tentara *U.S Navy* sebagai nahkoda. Faktanya tentara Amerika Serikat sulit memenangkan pertempuran di atas sungai melawan tentara Vietnam/Vietcong yang sudah menguasai medan perang di atas sungai.<sup>115</sup>

Selanjutnya ada beberapa *scene* yang memperlihatkan citra militer Amerika Serikat dapat menguasai pertempuran di atas sungai padahal tentara Vietnam/Vietcong sudah memasang beberapa ranjau khusus untuk menenggelamkan kapal angkatan laut.<sup>116</sup> Tentara Vietnam/Vietcong juga melakukan penyerangan secara diam-diam melalui hutan dan gubuk-gubuk di atas sungai, tetapi *scene* ini mencitrakan kemudahan militer Amerika Serikat dalam melumpuhkan taktik-taktik tersebut. Faktanya sangat sulit sekali bagi militer Amerika Serikat untuk mendeteksi musuh yang sedang bersembunyi di dalam hutan ketika Perang Vietnam berlangsung.<sup>117</sup> Gambar berikut merupakan bukti subjektifitas militer Amerika

---

<sup>113</sup>Untuk melihat gambar *setting* medan perang sungai yang dikelilingi hutan lebat dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>114</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *machine guns*

<sup>115</sup>Jere Beery, 2008, *Largest Loss of Life by U.S. Navy During Vietnam War*, diakses dalam <https://www.veteranstodayarchives.com/2008/11/01/largest-loss-of-life-by-u-s-navy-during-vietnam-war/> (06/10/2018. 13.19 WIB)

<sup>116</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *other contents*

<sup>117</sup>*Ibid*

Serikat dalam menguasai medan perang di atas sungai dengan cara menghancurkan ranjau.<sup>118</sup>



---

<sup>118</sup>Untuk melihat gambar militer Amerika Serikat dapat mendeteksi musuh yang sedang bersembunyi dapat dilihat di dalam lampiran



**Gambar 2.17** Sebuah ranjau yang terlihat dapat dihancurkan dengan mudah



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

*Scene* diatas memperlihatkan wujud ranjau yang sedang terapung di sungai dan akan meledak apabila ada *boat* yang menabraknya. Sistem akan otomatis menampilkan ranjau tersebut apabila *boat* yang ditumpangi oleh *player* mendekat. *Player* cukup menembaknya sampai meledak agar *boat* tersebut dapat melewatinya.



Selain itu, terdapat *scene* yang memperlihatkan kendaraan militer milik Uni Soviet yaitu M1940-F34<sup>119</sup>. Dalam *scene* tersebut mencitrakan bahwa tentara Amerika Serikat mempunyai kewajiban untuk menghancurkan tank milik Uni Soviet untuk dapat melanjutkan permainan. Berikut adalah gambar yang memperlihatkan keberhasilan tentara Amerika Serikat dalam mengalahkan tank tersebut.

**Gambar 2.18 Tentara Amerika Serikat melumpuhkan M1940-F34**



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

<sup>119</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

*Player* dapat menembak musuh yang sedang berada di atas tank tersebut agar dapat melumpuhkannya dengan mudah. Sistem radar akan otomatis memberitahu posisi tank. Setelah itu, *player* hanya cukup membidik dengan akurat ke arah musuh untuk dapat melumpuhkannya.<sup>120</sup>

### **2.3.8 The Sacred Statue (Stage 8)**

Pada *stage* ini, *player* akan melanjutkan perjalanan sebagai empat orang prajurit infanteri militer Amerika Serikat menggunakan ATC di dalam hutan belantara. Akan tetapi, tiba-tiba mereka diserang oleh orang-orang suku pedalaman Vietnam (non-militer). Setelah masuk ke dalam sebuah perkampungan dan bertemu dengan kepala suku, ternyata pemancar sinyal yang berguna untuk menyelamatkan mereka selama di hutan diambil oleh suku tersebut. Agar pemancar tersebut kembali, syaratnya mereka menginginkan sebuah patung suci yang berada di dalam kuil tempat tentara Vietnam/Vietcong berkumpul.<sup>121</sup> *Setting* waktu yang diambil yaitu pada malam hari tanggal 4 Februari 1968 serta latar hutan seperti halnya *stage-stage* sebelumnya. *Stage* ini mencitrakan bahwa militer Amerika Serikat harus mampu berkomunikasi dengan seluruh warga desa non-militer serta menerima misi meskipun bukan dari atasan mereka.

*Scene* selanjutnya memperlihatkan tentang bagaimana infanteri-infanteri tersebut menggunakan strategi perang gerilya yaitu menyerang pada malam hari di dalam hutan yang sudah dikuasai oleh musuh dan ranjau yang tersebar dimana-mana.

---

<sup>120</sup>Untuk melihat gambar M1940-F34 sebelum dilumpuhkan dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>121</sup>Untuk melihat gambar salah seorang tentara menerima misi dari seorang kepala suku dapat dilihat di dalam lampiran

*Player* dapat melakukan teknik *stealth kill* agar membuktikan bahwa taktik perang gerilya dapat dikuasai oleh militer Amerika Serikat.<sup>122</sup> *Stage* ini mencitrakan keberhasilan militer Amerika Serikat dalam melakukan penyerangan pada malam hari dan berhasil mengambil patung suci tersebut tanpa adanya korban jiwa dan berhasil kembali ke perkampungan dengan selamat.<sup>123</sup> Berikut adalah gambar yang memperlihatkan situasi tentara Amerika Serikat yang berhasil menguasai kuil yang notabene merupakan markas persembunyian tentara Vietnam/Vietcong.



---

<sup>122</sup>Untuk melihat gambar seorang tentara Amerika Serikat melakukan teknik *stealth kill* menggunakan pisau dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>123</sup>Untuk mengetahui alasannya dapat dilihat dalam penjelasan gambar 2.4

**Gambar 2.19 Militer Amerika Serikat berhasil menguasai kuil**



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

Sistem radar akan otomatis memberikan satu-satunya jalan untuk menuju ke dalam kuil tersebut. Tugas *player* hanya mencari tempat persembunyian agar dapat dengan mudah membunuh seluruh musuh yang ada di dalam. Seperti pada gambar diatas terlihat *player* yang mencoba untuk bertiarap dan menembak seluruh musuh dengan mudah. Selain itu, musuh juga digerakkan secara otomatis untuk melawan *player*. Oleh karena itu, *player* harus cerdas dalam mencari tempat persembunyian.

Ada salah satu adegan yang memperlihatkan militer Amerika Serikat dalam menyelamatkan beberapa tawanan yang merupakan warga suku pedalaman tersebut.

Adegan ini mencitrakan bahwa militer Amerika Serikat akan selalu berkomitmen dan terikat dengan misi yang sudah disepakati sejak awal meskipun bukan dari perangkat militer. Gambar berikut memperlihatkan salah seorang tentara Amerika Serikat membebaskan salah seorang tawanan yang merupakan warga desa.

**Gambar 2.20 Seorang tentara AS membebaskan warga desa yang ditawan**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Gambar diatas memperlihatkan *player* yang melihat seorang tawanan dan bersiap untuk membebaskannya. *Player* cukup menghampiri tawanan tersebut dan sistem akan otomatis menggerakkan tentara tersebut untuk melepaskan tawanan itu sebagai salah satu syarat untuk mengakhiri *stage*. Setelah itu, tawanan tersebut akan pergi dan berterima kasih kepada *player*.

### **2.3.9 First Air-Cav (Stage 9)**

*Stage* ini mengambil *setting* waktu 5 Februari 1968 sehari sesudah para infanteri tersebut berhasil dijemput oleh *U.S Air Force* menggunakan helikopter melalui pemancar yang sudah ditukar dengan patung suci pada *stage* sebelumnya. Ternyata mereka mendapat panggilan oleh seorang tentara berpangkat Kolonel untuk ikut membantu markas mereka yang kembali diserang oleh tentara Vietnam/Vietcong. Seluruh *stage* ini mencitrakan bahwa perintah dari seorang Kolonel merupakan suatu hal yang absolut dan seluruh militer Amerika Serikat harus berkomitmen terhadap perintah tersebut apapun yang terjadi. Medan perang dari seluruh *stage* ini adalah markas militer Amerika Serikat.<sup>124</sup>

Terdapat beberapa *scene* yang mencitrakan bahwa infanteri-infanteri tersebut patuh dan tunduk terhadap perintah seorang Kolonel meskipun dalam keadaan yang sangat sulit.<sup>125</sup> Mereka akan mengikuti arah dan tujuan yang diberikan oleh Kolonel tersebut demi melindungi markas militer yang sudah diserang secara membabi buta

---

<sup>124</sup>Untuk melihat gambar medan perang di dalam markas militer Amerika Serikat dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>125</sup>John F. Price, *US Military Innovation Fostering Creativity in a Culture of Compliance*, Air & Space Power Journal, Oktober 2014, hal. 131



oleh tentara Vietnam/Vietcong. Berikut adalah gambar yang memperlihatkan salah seorang tentara Amerika Serikat melindungi seorang Kolonel hingga perang berakhir.

**Gambar 2.21** Seorang tentara melindungi markas bersama seorang Major



Sumber: Hasil screenshot *Game Conflict: Vietnam*

Gambar diatas memperlihatkan salah seorang tentara yang digerakkan oleh *player* untuk mengikuti seorang Kolonel (tanda panah biru) dengan tujuan untuk melindungi markas yang telah diserang secara tiba-tiba oleh musuh. *Player* harus membunuh

seluruh musuh dan melindungi Kolonel tersebut sampai waktu yang sudah ditentukan agar dapat memenangkan *stage* ini.<sup>126</sup>

Salah satu *scene* dalam *stage* ini memperlihatkan 2 orang prajurit infanteri yang bertugas mengoperasikan senjata jarak jauh milik militer Amerika Serikat yaitu M29A1 *mortar*<sup>127</sup> untuk melumpuhkan musuh. Gambar berikut merupakan bukti bahwa terdapat salah satu *scene* yang memperlihatkan M29A1 *mortar* sebagai senjata milik Amerika Serikat dalam membantu menahan serangan tentara Vietnam/Vietcong.

**Gambar 2.22 M29A1 *mortar* sebagai senjata resmi militer Amerika Serikat**



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

<sup>126</sup>Untuk melihat gambar seorang tentara mendapat perintah dari seorang Major untuk melindungi markas dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>127</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*



Tentara-tentara yang terdapat di dalam gambar diatas telah digerakkan secara otomatis oleh sistem komputer. *Scene* tersebut hanya menunjukkan wujud dari senjata militer Amerika Serikat yang berusaha membantu untuk mengalahkan musuh.

### **2.3.10 Russian Roulette (Stage 10)**

*Stage* ini mengambil *setting* waktu 15 hari sesudah serangan besar ke markas militer Amerika Serikat yang pada akhirnya dimenangkan oleh pihak *U.S Army* yaitu pada tanggal 19 Februari 1968. *Stage* ini menceritakan tentang ditangkapnya seluruh prajurit infanteri militer Amerika Serikat oleh tentara Vietnam/Vietcong. Disamping itu, mereka yang ditangkap juga wajib mengikuti permainan yang sangat berbahaya yaitu *Russian Roulette*. *Russian Roulette* merupakan permainan yang mempertaruhkan nyawa beberapa tentara yang telah dijadikan tawanan dengan cara mengumpulkan seluruh korban di sebuah meja. Setelah itu, musuh akan memutar satu buah *Revolver Smith&Wesson Model 10-5* berisi 3 dari 5 slot peluru.<sup>128</sup> Pada awal permainan dimulai, terdapat *scene* yang mencitrakan bahwa infanteri-infanteri tersebut berhasil selamat dari permainan *Russian Roulette* bahkan membunuh seluruh tentara Vietnam/Vietcong di markas mereka sendiri.<sup>129</sup> Padahal faktanya banyak tentara Amerika Serikat yang menjadi korban kelicikan tentara Vietcong dalam

---

<sup>128</sup>Alex Hanton, 2013, *5 Lies About the Vietnam War You Probably Believe*, diakses dalam [http://www.cracked.com/article\\_20461\\_5-lies-about-vietnam-war-you-probably-believe.html](http://www.cracked.com/article_20461_5-lies-about-vietnam-war-you-probably-believe.html) (07/10/2018. 22.52 WIB)

<sup>129</sup>Untuk melihat gambar seorang tentara membunuh musuh demi menggagalkan *Russian Roulette* dapat dilihat dalam lampiran

permainan tersebut.<sup>130</sup> Gambar berikut merupakan salah satu bukti bahwa tentara Amerika Serikat berhasil selamat dari permainan *Russian Roulette*.

**Gambar 2.23** Tentara Amerika Serikat yang berhasil selamat dari *Russian Roulette*



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Gambar diatas merupakan bukti yang menjelaskan bahwa terdapat dua orang tentara Vietnam/Vietcong yang berusaha membunuh *player* dalam permainan *Russian*

---

<sup>130</sup>*Ibid*

*Roulette*. Terlihat juga pistol *Smith&Wesson Model 10-5*<sup>131</sup> yang dipakai untuk permainan tersebut diambil oleh *player* (sistem dari permainan). Setelah itu *player* harus membebaskan dua orang rekannya yang berada dipenjara dengan cara mengikuti radar. Dengan adanya sistem radar membuat para *player* sangat mudah untuk membunuh musuh.

Selanjutnya, terdapat beberapa *scene* yang mencitrakan bahwa seorang tentara harus wajib membebaskan rekan-rekan mereka yang ditangkap di dalam penjara meskipun banyak tentara Vietnam/Vietcong yang tersebar di dalam kawasan tersebut. Hal ini merupakan salah satu ciri khas dari militer Amerika Serikat ketika berada di dalam medan perang.<sup>132</sup> Berikut adalah gambar yang memperlihatkan seorang tentara Amerika Serikat mencoba membebaskan salah satu rekannya.

---

<sup>131</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *Handguns*

<sup>132</sup>Jeffrey Hays, *Op., Cit*

**Gambar 2.24 Seorang tentara Amerika Serikat membebaskan rekannya di dalam penjara**



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

Dari gambar diatas, *player* cukup melihat radar berwarna hijau di kanan atas untuk membebaskan rekan-rekan. Akan tetapi, sebelum itu, *player* harus membunuh seluruh musuh yang berjaga di luar penjara. *Player* dapat membunuhnya secara diam-diam agar tidak menimbulkan suara.<sup>133</sup>

Setelah membebaskan rekan-rekan, *player* harus berusaha keluar dari hutan yang sudah dikuasai oleh tentara Vietnam/Vietcong dengan cara mengalahkan seluruh musuh. *Player* juga harus bisa menjinakkan beberapa *booby trap* yang sudah

<sup>133</sup>Untuk melihat gambar seorang tentara Amerika Serikat membunuh musuh yang menjaga di luar penjara dapat dilihat di dalam lampiran

tersebar di seluruh hutan. *Scene* tersebut kembali mencitrakan sifat *superpower* militer Amerika Serikat dalam menguasai peperangan di dalam hutan serta menjinakkan *booby trap* yang notabene merupakan perbuatan yang sangat mustahil karena mengingat banyak korban dari pihak militer Amerika Serikat akibat jumlah *booby trap* yang tersebar di seluruh penjuru hutan.<sup>134</sup> Gambar berikut memperlihatkan salah seorang tentara Amerika Serikat dalam menjinakkan *booby trap*.



---

<sup>134</sup>Peter Alan Lloyd, 2018, *Viet Cong Booby Traps During The Vietnam War*, diakses dalam <http://peteralanlloyd.com/viet-cong-booby-traps-during-the-vietnam-war/> (11/10/2018. 00.36 WIB)



**Gambar 2.25** Seorang tentara Amerika Serikat sedang menginakkan *booby trap*



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Seperti halnya pada *stage 4*, *player* harus berusaha menginakkan beberapa *booby trap* yang sudah tersebar di dalam hutan untuk dapat melanjutkan permainan seperti yang sudah terlihat pada gambar diatas. Sistem akan otomatis memberitahu *player* apabila terdapat *booby trap* pada jalan yang akan dilalui dengan cara salah seorang tentara akan berteriak. Setelah itu, *player* dapat menginakkan *booby trap* tersebut.

#### **2.3.11 Tunnel Rats (Stage 11)**

Setelah menerima perintah dari seorang atasan, para infanteri tersebut kembali melanjutkan operasi militernya dalam mengalahkan tentara Vietnam/Vietcong. Pada

tanggal 20 Februari 1968 mereka mendapatkan perintah/misi baru dari atasan mereka yang harus diselesaikan yaitu melewati sekaligus menghancurkan salah satu taktik tentara Vietnam/Vietcong dalam Perang Vietnam yaitu *Tunnel Rats*<sup>135</sup>. Keseluruhan *stage* ini mencitrakan berhasilnya para infanteri tersebut dalam melewati bahkan menghancurkan *tunnel rats* serta membunuh seluruh tentara Vietnam/Vietcong yang berada di dalamnya. Faktanya hampir sekitar puluhan ribu militer Amerika Serikat yang menjadi korban keganasan dari taktik *tunnel rats*.<sup>136</sup> Sebelum memasuki *tunnel rats*, para tentara Amerika Serikat harus dapat mengalahkan tentara Vietnam/Vietcong yang bersembunyi di dalam hutan.<sup>137</sup>

*Scene* selanjutnya mencitrakan seorang prajurit infanteri yang berada di dalam *tunnel rats*. Terlihat beberapa pintu masuk yang berhubungan satu sama lain serta berguna untuk menyesatkan militer Amerika Serikat.<sup>138</sup> Akan tetapi, *scene* ini memperlihatkan keberhasilan militer Amerika Serikat dalam menguasai *tunnel rats* dan membunuh seluruh tentara Vietnam/Vietcong yang ada di dalamnya. Berikut adalah gambar yang memperlihatkan keberhasilan para tentara Amerika Serikat dalam mengalahkan seluruh tentara Vietnam/Vietcong di dalam *tunnel rats* tersebut tanpa ada satupun korban jiwa dari pihak militer Amerika Serikat.

---

<sup>135</sup>*Tunnel Rats* adalah salah satu taktik perang tentara Vietnam/Vietcong yaitu membangun sebuah jalan tikus yang berada jauh dari permukaan tanah. Jalan tikus tersebut berhubungan satu sama lain dan bersifat menyesatkan. Terdapat beberapa ruang penyimpanan amunisi, makanan, dan tempat persembunyian di dalam *Tunnel Rats*. Scarlett Mansfield, 2017, *10 Crazy Things You Never Knew About Tunnel Rat Soldiers During the Vietnam War*, diakses dalam <https://historycollection.co/10-leading-ladies-behind-historys-dangerous-powerful-men/> (08/10/2018. 07.38 WIB)

<sup>136</sup>*Ibid*

<sup>137</sup>Untuk melihat gambar *setting* medan perang di tengah hutan dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>138</sup>Untuk melihat gambar sistem *tunnel rats* yang dibangun oleh tentara Vietnam/Vietcong dapat dilihat di dalam lampiran

**Gambar 2.26 Korban tentara Vietnam/Vietcong di dalam *tunnel rats***



Sumber: Hasil screenshot *Game Conflict: Vietnam*

Sistem radar sangat membantu *player* dalam menaklukkan *tunnel rats*. *Player* cukup mengikuti jalan yang sudah ditetapkan oleh radar tanpa harus tersesat. Selain itu, *player* juga harus membunuh seluruh musuh yang tersebar di dalam dengan bantuan radar.

Selain menguasai seluruh sistem *tunnel rats*, tentara Amerika Serikat juga diwajibkan untuk menghancurkan terowongan-terowongan tersebut agar tidak ada satu pun tentara Vietnam/Vietcong yang tersisa di dalam *tunnel rats* tersebut. Hal ini mencitrakan sifat *superpower* militer Amerika Serikat dalam menghancurkan sebuah terowongan yang notabene merupakan taktik yang paling berhasil ketika Perang



Vietnam berlangsung.<sup>139</sup> Gambar berikut memperlihatkan tentara Amerika Serikat dalam memasang bom untuk menghancurkan *tunnel rats*.

**Gambar 2.27** Salah seorang tentara Amerika Serikat memasang bom untuk meledakkan *tunnel rats*



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

Untuk mengakhiri *stage* ini *player* diwajibkan menghancurkan *tunnel rats*. Sistem radar akan otomatis memberitahu posisi bom yang akan dipasang dengan

---

<sup>139</sup>Scarlett Mansfield, *Ibid*

memperlihatkan bentuk bola berwarna putih di dalam fitur radar. Setelah keluar dari tempat tersebut *player* dapat meledakkannya untuk dapat mengakhiri *stage*.<sup>140</sup>

### 2.3.12 *Bloody Hue (Stage 12)*

Setelah berhasil melewati serta menghancurkan *tunnel rats*, pada tanggal 25 Februari 1968 militer Amerika Serikat kembali melawan tentara Vietnam/Vietcong. Akan tetapi, dalam *stage* ini latar yang diambil sebagai medan perang adalah sebuah perkotaan yang sudah hancur lebur akibat ledakan dari beberapa tank Amerika Serikat dan Uni Soviet.<sup>141</sup> Seluruh *stage* ini mencitrakan bahwa kehebatan tentara Amerika Serikat bukanlah perang di dalam hutan akan tetapi perang terbuka di tengah kota.<sup>142</sup> Terdapat beberapa adegan yang memperlihatkan *superpower* militer Amerika Serikat dalam perang konvensional.

Salah satu *scene* yang memperlihatkan tank buatan militer Amerika Serikat yaitu T54<sup>143</sup> yang dapat digunakan untuk menghancurkan pertahanan musuh dengan cepat.<sup>144</sup> T54 adalah salah satu tank terkuat Amerika Serikat yang dapat dioperasikan oleh 2 orang. Oleh karena itu, *player* harus dapat mengatur strategi agar dapat mengalahkan musuh dengan cepat. *Scene* tersebut mencitrakan karakteristik kendaraan militer Amerika Serikat yang sangat kuat, tangguh dan tidak mudah untuk

---

<sup>140</sup>Untuk melihat gambar *tunnel rats* setelah diledakkan dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>141</sup>Untuk melihat gambar *setting* medan perang di perkotaan yang sudah hancur lebur dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>142</sup>Jerry D. Morelock, 2017, *Strategy for Failure: America's War in Vietnam*, diakses dalam <http://www.historynet.com/strategy-failure-americas-war-vietnam.htm> (08/10/2018. 23.02 WIB)

<sup>143</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

<sup>144</sup>Untuk melihat gambar seorang infanteri menunjukkan wujud T54 secara dekat dapat dilihat di dalam lampiran

dihancurkan meskipun diserang oleh musuh. Selain itu, hadirnya T54 juga dapat membuktikan bahwa *game Conflict: Vietnam* menggunakan alutsista resmi milik militer Amerika Serikat. Berikut adalah gambar yang memperlihatkan T54 dalam membinasakan tentara Vietnam/Vietcong dengan cepat.

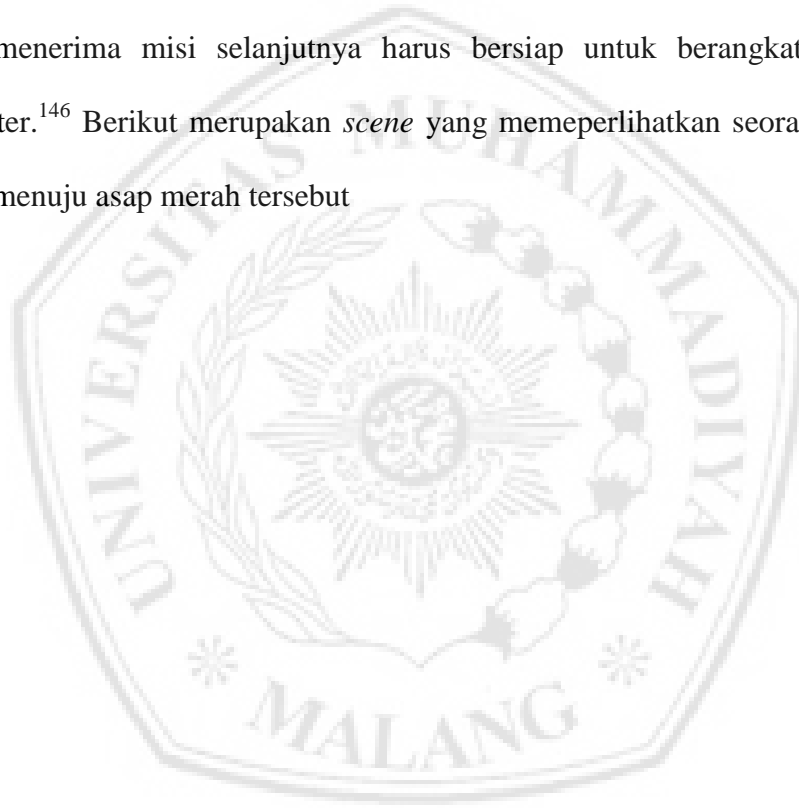
**Gambar 2.28 Kekuatan T54 dalam membinasakan musuh**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Gambar diatas memperlihatkan kekuatan dari T54 ketika *player* sedang mengoperasikannya. Warna merah menggambarkan beberapa musuh yang sudah menjadi korban dari kekuatan T54. *Player* cukup menembak dengan akurat kearah musuh yang sedang menembak. Selain itu, peluru dari tank tersebut sangat terbatas sehingga *player* diwajibkan dengan cermat dalam menembak musuh.

*Scene ending* dalam *stage* ini juga memperlihatkan kembali citra dari *U.S Air Force* dalam menjemput infanteri-infanteri tersebut agar pergi dari medan perang menggunakan helikopter yang sudah ditandai dengan salah satu granat asap berwarna merah yaitu *M18 smoke grenade*<sup>145</sup>. Dalam kode etik militer Amerika Serikat bahwa apabila terdapat granat asap berwarna merah maka tentara yang sudah ditugaskan untuk menerima misi selanjutnya harus bersiap untuk berangkat menggunakan helikopter.<sup>146</sup> Berikut merupakan *scene* yang memeperlihatkan seorang tentara yang berlari menuju asap merah tersebut

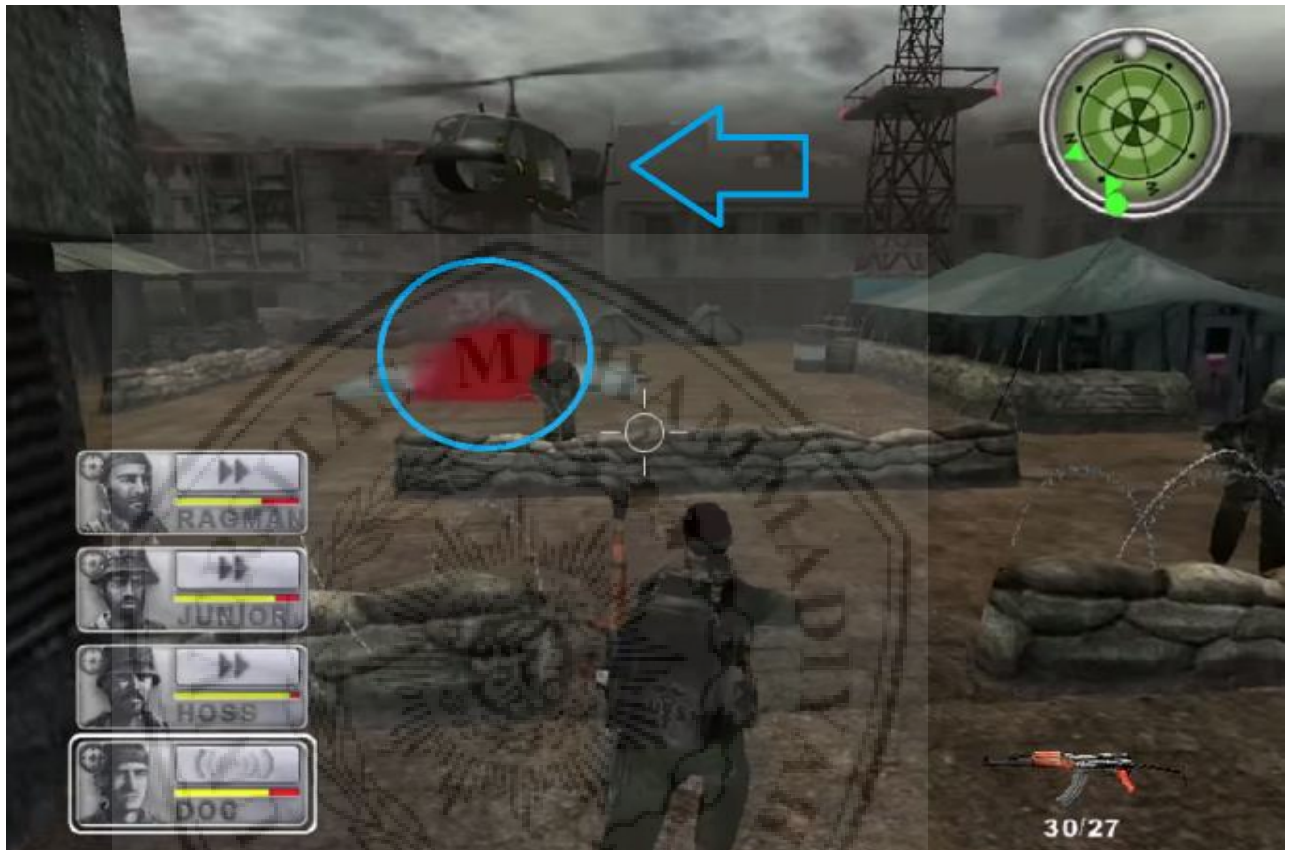


---

<sup>145</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *explosives*

<sup>146</sup>James Evans, *Op., Cit*

**Gambar 2.29 Seorang tentara AS berlari menuju asap merah bersiap untuk lepas landas**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Setelah mengalahkan seluruh musuh, sistem akan otomatis memberitahu *player* untuk mengakhiri *stage* tersebut dengan cara memperlihatkan sebuah helikopter dengan asap berwarna merah yang berarti *player* harus segera pergi dari medan perang tersebut. Seperti terlihat pada gambar diatas, radar akan memperlihatkan bentuk bola berwarna putih sebagai posisi helikopter.

### 2.3.13 Air Mobile (Stage 13)

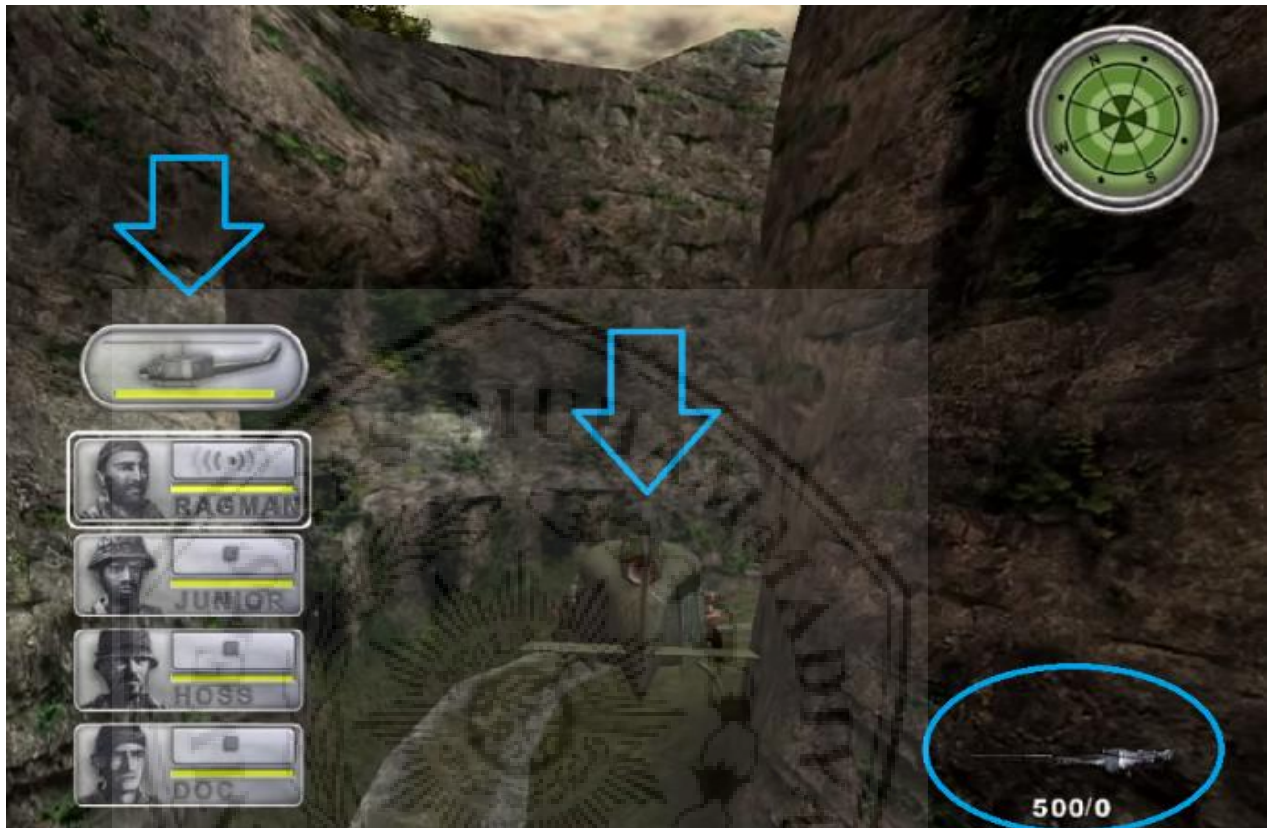
*Setting* waktu di dalam *stage* ini masih sama seperti pada *stage* sebelumnya yaitu pada tanggal 25 Februari 1968. Keseluruhan misi yang terdapat di dalam *stage* ini memperlihatkan tentara Amerika Serikat berkerja sama demi menghancurkan seluruh unsur Uni Soviet seperti alutsista, senjata penghancur pesawat tempur, bahkan mobil-mobil amunisi yang dikendarai oleh tentara Vietnam/Vietcong menggunakan helikopter dan senjata berat khusus buatan militer Amerika Serikat yaitu M60<sup>147</sup>. Berikut merupakan gambar tentara Amerika Serikat menggunakan sebuah helikopter dan terlihat sebuah sungai dan perbukitan yang merupakan markas persembunyian tentara Vietnam/Vietcong.

---

<sup>147</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *machine guns*



**Gambar 2.30 Tentara Amerika Serikat di dalam sebuah helikopter**



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

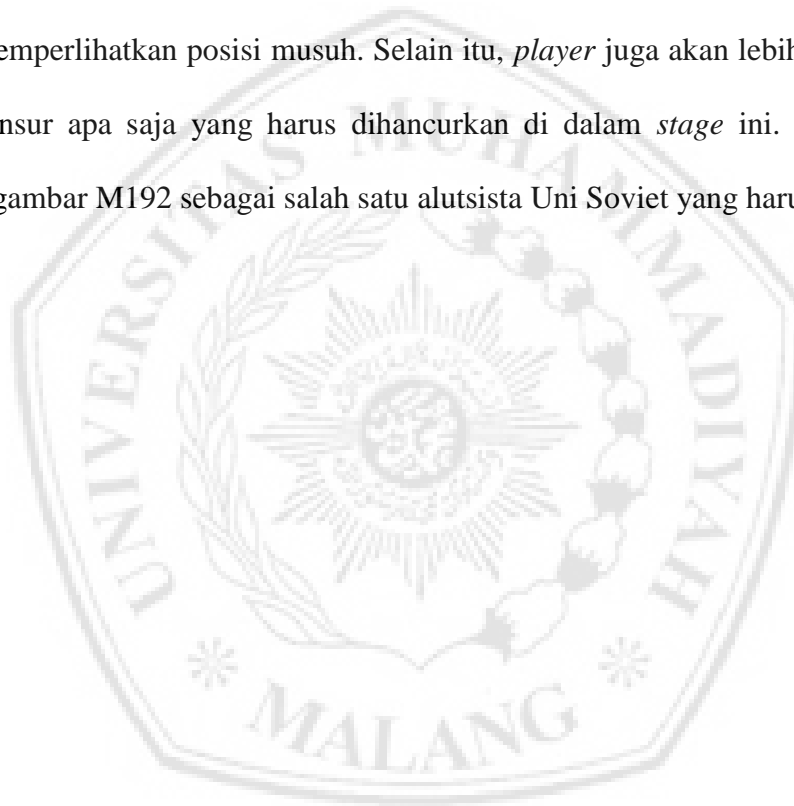
Keseluruhan sistem dari *stage* ini akan otomatis menggerakkan helikopter. *Player* hanya cukup menembakkan senjata kearah musuh. Pada gambar diatas terlihat helikopter dan senjata berat milik militer Amerika Serikat dan beberapa tentara yang berada di dalam helikopter bersiap untuk bertempur.

*Scene-scene* selanjutnya menampilkan beberapa alutsista peluncur roket yaitu M192<sup>148</sup> yang berfungsi untuk melumpuhkan pesawat tempur dan helikopter. Terdapat juga beberapa penampakan senjata berat ZPU-4 *anti-aircraft mount*<sup>149</sup> yang

<sup>148</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

<sup>149</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

merupakan senjata berat Uni Soviet.<sup>150</sup> Selain itu, ada *scene* yang memunculkan beberapa mobil amunisi tentara Vietnam/Vietcong.<sup>151</sup> *Scene-scene* tersebut mencitrakan militer Amerika Serikat harus menghancurkan seluruh unsur-unsur Uni Soviet tersebut agar memperlihatkan sifat *superpower* serta subjektifitas militer Amerika Serikat melawan tentara Vietnam/Vietcong. Sistem radar dalam *stage* ini akan memperlihatkan posisi musuh. Selain itu, *player* juga akan lebih mudah melihat unsur-unsur apa saja yang harus dihancurkan di dalam *stage* ini. Gambar berikut adalah gambar M192 sebagai salah satu alutsista Uni Soviet yang harus dihancurkan.



---

<sup>150</sup>Untuk melihat gambar ZPU-4 *anti-aircraft mount* yang perlu dihancurkan oleh tentara AS dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>151</sup>Untuk melihat gambar tentara Amerika Serikat menghancurkan mobil-mobil amunisi musuh dapat dilihat di dalam lampiran



**Gambar 2.31 M192 yang harus dihancurkan oleh tentara Amerika Serikat**



Sumber: Hasil screenshot *Game Conflict: Vietnam*

Gambar diatas memperlihatkan *player* yang sedang berusaha menghancurkan M192 sebagai syarat untuk dapat mengakhiri *stage* tersebut. Sistem akan otomatis menggerakan helikopter tersebut kearah M192 sehingga memudahkan *player* untuk dapat menghancurkannya.

#### **2.3.14 The Citadel (Stage 14)**

*Stage* ini merupakan *stage* terakhir dalam *game Conflict: Vietnam* yaitu menceritakan tentang *player* sebagai tentara Amerika Serikat yang datang menyerang

secara tiba-tiba ke dalam sebuah benteng bernama *The Citadel*<sup>152</sup> yang berlokasi di salah satu kota di Vietnam Utara yang notabene merupakan markas tentara Vietnam/Vietcong. Dalam faktanya, banyak korban dari pihak militer Amerika Serikat akibat menyerang benteng tersebut. Tetapi, subjektifitas serta sifat *superpower* yang diperlihatkan di dalam *stage* ini mampu merebut *The Citadel* tanpa ada satupun korban jiwa bahkan mereka berhasil mengalahkan seluruh tentara Vietnam/Vietcong di dalam markas mereka sendiri. *Setting* waktu yang diambil yaitu 25 Februari 1968 dan keseluruhan medan perang dalam *stage* ini adalah di dalam benteng *The Citadel* atau salah satu markas besar tentara Vietnam/Vietcong. *Setting* medan perang yang dominan dalam *stage* ini adalah benteng raksasa yang merupakan salah satu markas besar musuh.<sup>153</sup>

Terdapat salah satu *scene* yang menampilkan kembali salah satu kendaraan militer Amerika Serikat yaitu M40A1 *Recoilless Rifle*<sup>154</sup>. Dalam *scene* tersebut memperlihatkan citra ketangguhan serta kekuatan dari kendaraan militer tersebut yang dibuktikan dengan berhasilnya mengalahkan beberapa tentara Vietnam/Vietcong yang berada di dalam benteng.<sup>155</sup> Seperti halnya pada *stage* 12

---

<sup>152</sup>*The Citadel* adalah sebuah benteng raksasa yang dikelilingi oleh tembok serta merupakan salah satu markas besar tentara Vietnam/Vietcong dalam menyebarkan paham komunis di Vietnam Utara. Terdapat amunisi, alutsista, dan ruang-ruang persembunyian di dalam *Citadel* bagi tentara Vietnam/Vietcong agar dapat mengalahkan militer Amerika Serikat. Wyatt Olson, *Americans remember grinding, exhausting Hue battle as 'particularly brutal'*, diakses dalam <https://www.stripes.com/news/special-reports/1968-stories/americans-remember-grinding-exhausting-hue-battle-as-particularly-brutal-1.507059> (09/10/2018. 18.38 WIB)

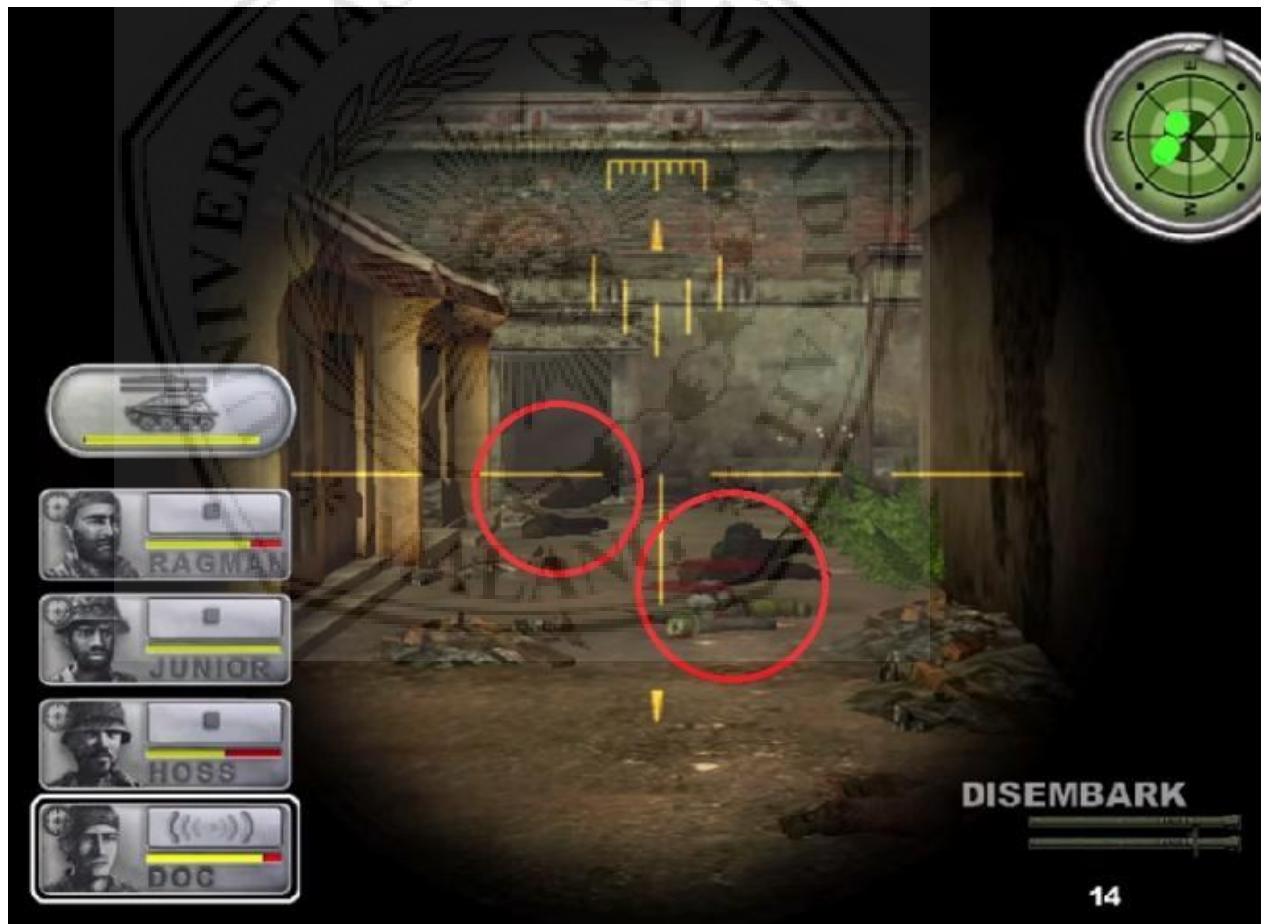
<sup>153</sup>Untuk melihat gambar *setting* medan perang yaitu *The Citadel* dapat dilihat di dalam lampiran

<sup>154</sup>Lihat tabel 1.2 kolom *mounted weapons*

<sup>155</sup>Untuk melihat gambar M40A1 *Recoilless Rifle* yang dikendalikan oleh tentara Amerika Serikat dapat dilihat di dalam lampiran

yang dimana memperlihatkan T54 sebagai salah satu tank militer Amerika Serikat, pada *stage* ini hadirnya M40A1 *Recoilless Rifle* juga menjadi bukti bahwa terdapat banyak alutsista militer Amerika Serikat dalam membantu *player* menghancurkan pertahanan musuh dengan cepat. Berikut adalah gambar yang memperlihatkan korban dari tentara Vietnam/Vietcong akibat kekuatan dari M40A1 *Recoilless Rifle*.

**Gambar 2.32 Korban tentara Vietnam/Vietcong akibat kekuatan M40A1 *Recoilless Rifle***



Sumber: Hasil *screenshot* Game *Conflict: Vietnam*

Seperti halnya T54 di dalam *stage* 12, dalam *stage* ini *player* dapat menggunakan M40A1 *Recoilless Rifle* untuk membunuh musuh dengan cepat dengan bantuan radar. Gambar diatas memperlihatkan korban tentara Vietnam/Vietcong dan terlihat beberapa tentara yang hangus terbakar akibat kekuatan dari M40A1 *Recoilless Rifle*.

Subjektifitas militer Amerika Serikat yang sangat *superpower* dicitrakan dalam keseluruhan *stage* ini. Salah satunya adalah keberhasilan militer Amerika Serikat dalam menguasai *The Citadel* dari dalam bahkan berhasil menumpas habis tentara Vietnam/Vietcong yang berjaga. Hal ini membuktikan bahwa berhasilnya militer Amerika Serikat dalam menguasai Vietnam Utara dan mengalahkan Vietcong yang merupakan tentara Uni Soviet di Vietnam Utara. Gambar berikut adalah bukti sekelompok militer Amerika Serikat yang berhasil masuk dan menguasai *The Citadel* setelah sebelumnya empat orang tentara Amerika Serikat yang lebih dulu masuk untuk mengalahkan tentara Vietnam/Vietcong dari dalam.

**Gambar 2.33 Militer Amerika Serikat berhasil menguasai *The Citadel***



Sumber: Hasil *screenshot* *Game Conflict: Vietnam*

Setelah berhasil mengalahkan seluruh musuh di dalam *stage* ini. Setelah itu sistem akan otomatis mengakhiri *stage* tersebut secara tiba-tiba dan memperlihatkan sebuah *scene* dimana beberapa tentara Amerika Serikat yang berhasil masuk ke dalam *The Citadel* sebagai tanda berakhirnya *game* ini.